5/99 Ausgabe 24 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▌ Dänemark dkr 16,- ▌ Italien Lit 4.200 ▌ Luxemburg lfr 86,- ▌ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▌ Schweiz sfr 3,90 ▌ Griechenland DR 700,- ▌ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA
06
4 394373 903904

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR

NUR DM 3.90 **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

20 SEITEN KOMPLETTLÖSUNGEN

CASTLEVANIA
TUROK 2

F-1 WORLD GRAND PRIX II
Weltpremiere: Erster Test des Formel-1-Hits

RUFF & TUMBLE
COMMAND & CONQUER
Grandios: 15 neue N64-Games enthüllt

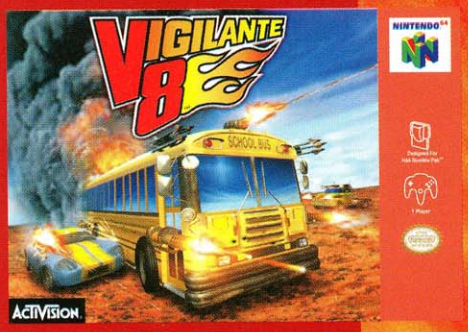
STAR WARS EPISODE I
Die N64-Spiele zum Kinohit vorgestellt

Im Vorabtest

SHADOW MAN
Genial: Der N64-Superhit der Turok-Macher!

2 RIESENPOSTER: SHADOW MAN & HYBRID HEAVEN

Im Test: Castlevania, Lode Runner, California Speed, All Star Baseball 2000, Snowboard Kids 2, Charlie's Blast Territory • Angespielt: Star Wars Racer, Star Wars: Die Dunkle Bedrohung, Armorines • Mit Sammelkarten, Doppelposter, Riesen-Spielelexikon, Charts u.v.m.



USK-Freigabe: ab 16 Jahre

PlayStation ®

NINTENDO 64

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, wenden Sie sich an: info@activision.de

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Vigilante 8 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Luxoflux ist ein Warenzeichen von Luxoflux Corp. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.
Sony: Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.
Nintendo: Lizenziert von Nintendo. Nintendo, das Nintendo-Qualitätssiegel, Nintendo 64 und das 3D-"N"-Logo sind Warenzeichen von Nintendo of America, Inc. © 1997 Nintendo of America, Inc.

Luxoflux

ACTIVISION®

WWW.ACTIVISION.DE

VIGILANTE 8™

"Destruktiv, furios und technisch blitzsauber - Vigilante 8 sollte sich kein Action-freund entgehen lassen"

Michael Pruchnicki, Redaktion N-Zone

N-ZONE HIT

ECHT ABGEFAHREN!

N-ZONE

UNABHÄNGIG • KRITISCH • KOMPETENT

ENDLICH: DIE E3 NAHT!

Daß sich die 12 Monate eines Jahres nicht nur hinsichtlich der Witterung und der dementsprechenden Temperaturschwankungen unterscheiden, läßt sich in der Videospielebranche aus redaktioneller Sicht leicht bestätigen. Während von August bis Dezember die Spielefirmen alle ihre Weihnachtshit promoten und auf ausufernde Berichte in den Fachmagazinen hoffen, sitzen die Spieleredakteure in den Monaten Juni bis Mai häufig auf dem Trockenen und freuen sich über jedes noch so unbedeutende Spiel oder jede Newsmeldung. Wieso dauert diese Phase ausgerechnet bis Mai an? Nun, das liegt an der Electronic Entertainment Expo (kurz E3 genannt), die jedes Jahr im Wonnemonat in den USA stattfindet. Zu diesem Zeitpunkt öffnen sämtliche Spieleherstellter ihr Füllhorn und übertreffen sich gegenseitig mit vielversprechenden Spieleankündigungen. Dies wird auch dieses Jahr nicht anders sein, da bereits Titel wie Donkey Kong World, Turok 3 oder Command & Conquer in der Gerüchteküche hochgekocht werden. Es versteht sich von selbst, daß auch wir ab 13. Mai in Los Angeles zugegen sein werden, um euch die interessantesten Neuigkeiten vorstellen zu können. Daß offensichtlich mehr N-Zone-Leser denn je diesem Messebericht entgegenfiebern, freut uns besonders: Die aktuelle IVW-Zahl für das 1. Quartal '99 liegt bei einer verbreiteten Auflage von 81.215 Exemplaren. Soviel hat nie zuvor ein Nintendo-Fachmagazin in Deutschland verkauft! Vielen Dank, liebe Leser!

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 2 Postern und 4 Sammelkarten!

INHALT

ANGESPIELT

Armorines	Neues von den Turok-Machern	23
Command & Conquer	Endlich: Erste Bilder zur N64-Version	22
Ruff&Tumble	GT greift Banjo-Kazooie an!	18
Shadow Man	Genial: Der Actionhit auf 4 Seiten!	14
Star Wars: Die Dunkle Bedrohung	Das Adventure zur SciFi-Saga!	12
Star Wars: Racer	Das Rennspiel zum Kino-Hit	10
WWF Attitude	Zu Gast bei der WWF	20

TESTS

All Star Baseball 2000	Die Grafikreferenz schlägt zurück	45
California Speed	Der San Francisco Rush-Nachfolger	34
Castlevania	Die deutsche Version getestet!	33
Charlie Blast's Territory	Konkurrenz für Bomberman	45
F-1 World Grand Prix II	Deutschlands erster Test!	30
Lode Runner	Der Klassiker im 64-Bit-Format	43
Milo's Astro Lanes	Originell, aber schwach!	44
Snowboard Kids 2	Die Kids schlittern wieder	44

KOMPLETTLÖSUNGEN

Castlevania	Teil 1 der Komplettlösung	60
Turok 2	Teil 3 der Komplettlösung	50

POSTER

Hybrid Heaven	35-38
Shadow Man	39-42

SAMMELKARTEN

Beetle Adventure Racing	75/76
Mario Party	75/76
Vigilante 8	75/76
V-Rally 99	75/76

SPIELENEWS

4x4 Mud Monsters	7
Army Men	4
Bass Hunter 64	6
Bottom Of The 9th	4
Dex Drive	5
Hydro Thunder	6
Hyper Bike	5
Ken Griffey Jr.'s Slugfest	6
Shadowgate 64	4
Tasmanian Express	6
Tiger Woods 2000	6

NEWS

Aus den USA	6
Aus Japan	4
Game-Boy-News	7
Nachgefragt bei...	5
Kurz & Knapp	7
Player's Choice	4

SPIELELEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten	24

T&T: CHEATS & CODES

Beetle Adventure Racing	49
California Speed	49
Mario Party	48
Pilotwings 64	49
Snowboard Kids 2	48
Vigilante 8	48
Yoshi's Story	49

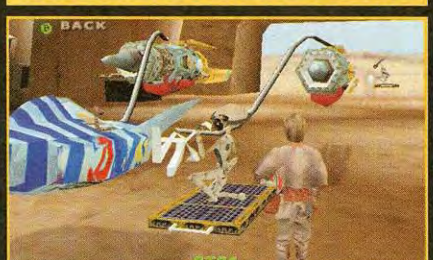
LESERTIPS

Extreme G 2	72
F1 World Grand Prix	72
V-Rally 99	72
Zelda	72

RUBRIKEN

Chart-Attack	28
Impressum	73
Kleinanzeigen	70
Leserbriefe	46
Vorschau	74

STAR WARS EPISODE I 10



Nach Rogue Squadron und Shadows Of The Empire erreicht die Star Wars-Reihe ihren Höhepunkt auf dem N64. Für den brandneuen Kinohit sind derzeit ein Rennspiel und ein Adventure in Vorbereitung. Wir stellen sie vor!

SHADOW MAN 14

Acclaim bleibt auf der Überholspur: Nach Extreme G 2 und Turok 2 folgen mit Armorines und dem sensationellen Shadow Man zwei weitere Actionknüller, die wir auf insgesamt 4 Seiten in dieser Ausgabe ausführlich vorstellen.

COMMAND & CONQUER 22

Besser spät als nie! Unter diesem Motto präsentierten Nintendo und Westwood kürzlich die ersten Bilder und Fakten zur seit Jahren erwarteten Umsetzung des Echtzeit-Strategiehits, der seinerzeit auf dem PC Verkaufsrekorde aufstellte.

JAPAN NEWS

Dank Pokemon Snap ist Nintendo in den systemübergreifenden Verkaufscharts wieder gut vertreten. Der ungewöhnliche Titel landete direkt auf Platz vier der Charts und schaffte damit das Kunststück – wie im Vormonat die Smash Brothers –, Final Fantasy VIII hinter sich zu lassen. Die Smash Brothers sind übrigens weiterhin munter dabei, fielen aber um sieben Positionen und belegen nun den neunten Platz. Erfreulich auch die Lage an der Hardwarefront: Entgegen der Meinung vieler Spötter hält sich Nintendo wacker. Als kleiner Beleg hier einige Zahlen aus der Woche vom 20.3. bis 21.3.: In diesem Zeitraum setzte Sega gerade mal 8.952 Dreamcasts ab, Nintendo hingegen konnte 26.919 Game Boy Colors und rund 18.000 N64 unter die Leute bringen.

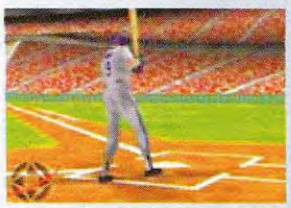
Miyamoto spricht

Trotz einer Verzögerung von nun schon mehr als zwei Jahren und obwohl sich eine neue Konsole von Nintendo schon mehr als deutlich abzeichnet, hat Shigeru Miyamoto das 64DD noch längst nicht abgeschrieben. Seiner Meinung nach hängt alles ganz alleine von der Qualität der erhältlichen Software dafür ab: „Wenn wir einzigartige und attraktive Titel dafür herausbringen können, dürfte einem Erfolg nichts im Wege stehen. Die Arbeit an Zelda hat viel Zeit in Anspruch genommen, daher konnten wir uns nicht mit Spielen für das 64DD beschäftigen. Wir stehen aber nun kurz vor der Beendigung einiger Hochkaräter, über die ich jedoch noch nichts sagen darf, und ich bin gespannt, wie die Öffentlichkeit auf diese Games reagieren wird."

Shigeru Miyamoto äußerte sich zur Zukunft des 64DDs.

Konami bleibt sportlich

Mit Bottom of the 9th will Konami bald eine Baseball-Simulation veröffentlichen, die es in sich hat: Original-Spieler, umfangreiche Statistiken, zahlreiche Spielmodi (darunter auch Training und Saison), Player-Transfers und eine intuitive Steuerung sollen zum Kauf animieren. Speziell die Möglichkeit, verschiedene historische Begegnungen nachspielen zu können, hört sich sehr vielversprechend an.



In dieser Phase sieht Bottom of the 9th noch nicht sonderlich aufsehenerregend aus.

Der Klassiker kehrt zurück

Im Juni soll nun endlich Shadowgate 64: Trials of the Four Towers erscheinen. Der Kemco-Titel, der sich an einen NES-Klassiker aus dem Jahre 1989 anlehnt, soll eine beeindruckende, polygonale 3D-Welt bieten, in der tödliche Feinde und knifflige Rätsel auf mutige Abenteurer warten. Das 128 MBit-Modul wird von den Entwicklern des NES-Shadowgates programmiert und soll über ein ausgeklügeltes Waffen- und Zauberspruchsystem verfügen, welches geschickt angewendet werden muß, um im Umfeld eines furchteinflößenden Schlosses weiterzukommen.

Shadowgate 64 sieht zum Teil sehr ansprechend aus.

Massig Gegenstände können im Inventory verstaut werden.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: April: Pokemon Stadium 2, Bomberman 2. Mai: Hybrid Heaven, Last Legion UX, Neon Genesis Evangelion

Players Choice

Klassiker zum Schnäppchenpreis

Am 23.4.99 fiel der Startschuß für die Players-Choice-Serie von Nintendo, in der euch Klassiker zum Sparpreis angeboten werden. Für schlappe DM 69,95 könnt ihr zunächst bei den Titeln Mario Kart 64, Lylat Wars, Wave Race 64, Snowboard Kids und F-1 World Grand Prix zugreifen. Bei der Auswahl hat man ein glückliches Händchen bewiesen, denn bis auf Snowboard Kids (Wertung 70%) konnten alle Games den heißbegehrten N-Zone-Hit einfahren. *(mm)*

Mit diesem edlen Logo werden die Players-Choice-Titel gekennzeichnet.

Army Men: Sarge's Heroes

Plastikkrieg

Genaues Zielen ist im Sniper-Modus angesagt.

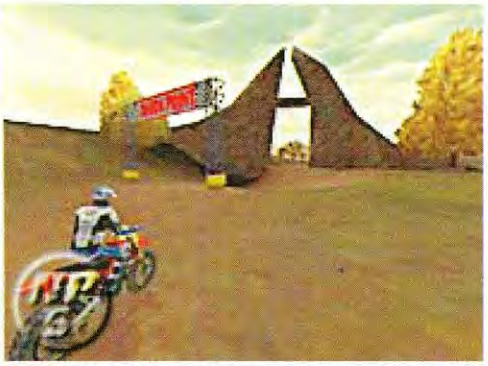
Bei der Entwicklung von 3DO werdet ihr den Soldaten Sarge und seine Truppe kontrollieren können, wobei jeder Soldat besonders gut mit bestimmten Waffen umgehen kann. So ist Scorch kaum von seinem Flammenwerfer zu lösen, der wilde Hoover hingegen ist ein exquisiter Minenleger. Aus einer Tomb-Raider-ähnlichen Ansicht führt dieser Haufen einen Kampf gegen den bösen Plasto, dessen Ziel es ist, Sarge und alle anderen Plastiksoldaten zu vernichten. Ja, richtig gelesen, die Crew, die ihr bei Army Men befehligt, besteht nicht aus Fleisch und Blut, sondern aus stinknormalem, handelsüblichem Plastik. 14 abwechslungsreiche Levels sowie spezielle Areale für bis zu vier Leute gleichzeitig sollen euch dabei erwarten. *(mm)*

Da im Mittelpunkt des Geschehens Plastiksoldaten stehen, sollte wohl keine Indizierungsgefahr bestehen.

Hyper-Bike

Hyper, hyper

Die Entwickler haben anscheinend ihre Liebe zu Motorrädern entdeckt. Nach Acclaim und THQ arbeitet nun auch das Gespann hinter unserer Rennspielreferenz Top Gear Overdrive, Kemco und die Snowblind Studios, an einem Rennspiel dieser Art. Der Titel soll sieben Strecken beinhalten, wobei ein Kurs bereits fertiggestellt ist und eine imposante Fahrt durch Großbritannien zu bieten hat – vorbei an Stonehenge und einem imposanten Schloß. Neben den zum Standard gehörenden Spielmodi wie etwa Time Attack oder Meisterschaft wird man sich auch an einem interessanten Stuntwettbewerb versuchen können. Besitzer des Expansion Paks können sich schon auf eine Grafik in der hohen Auflösung von 640x480 Pixeln freuen – im Interesse einer höheren Framerate kann diese aber auch herabgesetzt werden. *(mm)*



Markante Konstruktionen sollen für einen hohen Wiedererkennungswert aller Strecken sorgen.

Hyperrealistisch animierte Fahrer werden ein optisches Schmankerl darstellen.

Dex Drive N64

Spielstandverwaltung leicht gemacht

Eine extrem praktische Hardwareerweiterung – zumindest für Besitzer eines PCs - hat uns InterAct zukommen lassen. Ihr könnt die Spielstände auf euren Memory Cards mit dem Dex Drive auf die Festplatte eures PCs kopieren und sie dort lagern. Eine einzige Speicherkarte reicht somit für alle Ewigkeit. Wer zudem noch über Zugang zum Internet verfügt, hat weitere Vorteile: In einschlägigen Newsgroups oder Webpages lassen sich Spielstände von anderen Zockern finden, die vielleicht schon viel weiter gekommen sind als ihr. Nun müßt ihr nur noch diese Datei saugen und per Dex Drive auf eure Memory Card übertragen, um so Spielstufen betreten zu können, die ihr sonst nie oder erst nach viel Mühe hättet erreichen können. Auf den Seiten http://www.dexchange.com und http://www.gamesages.com finden zumindest Besitzer von Import-Konsolen schon zahlreiche Spielstände zum freien Download. *(mm)*

Wer neben dem N64 über einen PC verfügt, ist mit dem Dex Drive aller Speichersorgen ledig.

Was bewegt die Nintendo-64-User derzeit? In unserer Rubrik „Nachgefragt bei..." fühlen wir den Firmenvertretern auf den Zahn und entlocken ihnen im monatlichen Exklusivinterview zuverlässige Infos und heiße Fakten. Diesen Monat besuchten wir Ralf Wirsing (30), Marketingassistent bei Ubi Soft, der uns unter anderem über Last-Minute-Änderungen bei All Star Tennis 99 und die Terminverschiebungen von Racing Simulation 2 informierte.

Ubi Soft hat 1999 noch viel vor, wie uns Ralf Wirsing im Interview bestätigte.

N-ZONE *In letzter Sekunde habt ihr beim Titel All Star Tennis 99 noch einige Veränderungen vorgenommen. Welche sind dies konkret und wie kam es zu diesem Schritt.*

Ralf Wirsing: *Neben diversen kleinen Verbesserungen wurden v. a. drei Hauptkriterien implementiert, die auch eine wesentliche Veränderung im Vergleich zur bereits erhältlichen PlayStation-Version darstellen. Erstens kann man nun wahlweise analog oder digital steuern, zweitens werden nun im Arcade-Modus bis zu vier verschiedene Matches automatisch gespeichert und drittens haben wir die Meisterschaft gehörig aufgebohrt.*

N-ZONE *Haben die Wertungen in der Fachpresse ebenfalls Anteil an dieser Entscheidung gehabt?*

Ralf Wirsing: *Es hat sich im Nachhinein herausgestellt, daß die der Presse zur Verfügung gestellte Version noch nicht 100%ig ausgereift war und sicherlich auch die Wertungen gedrückt hat. Und natürlich haben wir die Chance genutzt, um soviel wie möglich von den in der Presse angesprochenen Verbesserungen einzubauen.*

N-ZONE *Nach einigen Verzögerungen fährt die Racing Simulation 2 bald endlich in die Nintendo-64-Box ein. Wodurch kam es zu dieser Verspätung?*

Ralf Wirsing: *Das hat mehrere Gründe: Zum einen waren die Infos bezüglich des tatsächlichen Releases etwas ungenau. Weiterhin mußten einige Veränderungen bei den offiziellen Approvals vorgenommen werden und schließlich betrachten unsere Entwickler ihre Produkte als eine Art Baby, das sie nicht weggeben wollen, sprich sie wollen andauernd das Feintuning optimieren, um das Maximum herauszuholen.*

N-ZONE *Mit Tonic Trouble steht ein abgefahrenes Jump&Run von euch an. Warum kann dieses Spiel Giganten wie etwa Super Mario 64 Paroli bieten?*

Ralf Wirsing: *Weil „ED" – der tragisch-komische Held aus Tonic Trouble – einfach zum Knutschen ist... Das Spiel besticht durch seine herausragende Grafik, die witzigen eingebauten Gags, eine wunderschöne Story und die richtige Mischung aus Action und Adventure. Ich bin mir sicher, daß unsere Titelfigur aus Tonic Trouble sich bald auch einer riesigen Fangemeinde erfreuen darf, ähnlich wie Rayman. Und man sollte niemals vergessen: Auch bei Super Mario, was nebenbei bemerkt ein sehr schönes Spiel ist, ging es einmal mit dem ersten Game los und viele andere folgten... Mit seinem schrägen Humor, seinem schrillen Aussehen, seinen aberwitzigen Fähigkeiten und dem leichten Antihelden-Touch hat ED das Potential zur Kultfigur...*

N-ZONE *Was erwartet uns 1999 noch von Ubi Soft?*

Ralf Wirsing: *Nun, da ist natürlich an erster Stelle unser „Firmenheld" Rayman zu nennen, der in seinem neuen Abenteuer Rayman 2 – The Great Escape vor ganz neuen Herausforderungen steht – denn er darf sich erstmalig in einer echten 3D Welt bewegen. Roboter-Piraten landen auf Raymans Welt und nehmen die Bevölkerung gefangen. Doch Rayman kann entkommen und wenn er es schafft, die 4 magischen Gesichter zu sammeln, kann er seine Freunde befreien. Doch nicht nur die Piraten sind seine Feinde, auch zweibeinige Raketen, Zombies, Hühner, Piranhas und viele andere merkwürdige Gestalten pflastern seinen Weg... Außerdem haben wir noch einige neue Titel in der Pipeline, zu denen ich aber leider noch nichts Präziseres sagen kann, da sie auf der E3 Messe Mitte Mai exklusiv als Weltpremiere präsentiert werden.*

N-ZONE *Vielen Dank für die umfassenden Infos!*

Wir haben es ja schon immer gesagt: Das Nintendo 64 ist eine sichere Bank. Nun wird unsere These auch von Greg Fischbach, seines Zeichens Präsident von Acclaim, untermauert. Der Publisher erzielte im abgelaufenen Geschäftsjahr eine Umsatzsteigerung von 96% gegenüber dem Vorjahr und nahm satte 135,7 Millionen ein, wobei erstaunliche 79% dieses Umsatzes auf Verkäufe von N64-Software fielen. Die Aussichten für 1999 sind ebenfalls hervorragend, wenn man bedenkt, welche Titel (ShadowMan, WWF Attitude, Re-Volt etc.) bei Acclaim noch im Köcher stecken.

Donner in den Fluten

Wave Race 64 war Kult und ein Topseller für Nintendo. Dennoch wagte sich bislang kein anderer Hersteller an einen Racer mit ähnlicher Thematik. Nun aber versucht sich Midway an einer Umsetzung des Spielhallen-Flitzers Hydro Thunder, der ebenfalls heiße Rennen im kühlen Naß zu bieten hat. 13 megarasante Boote und elf abwechslungsreiche Strecken sollen geboten werden. Unter anderem führen die Pisten durch einen Schiffsfriedhof und die Kanäle von Venedig. Waffen sollen das Geschehen nicht anreichern, immerhin wird aber ein absolut realistisches Wellenmodell versprochen.

Wird der Wellengang ähnlich realistisch wie bei Wave Race 64?

Auch Nachtfahrten stehen bei dem Midway-Racer an.

Am Haken

Take 2 und die Gear Head Studios versuchen sich derzeit an einer Angelsimulation mit dem ellenlangen Titel In-Fisherman Bass Hunter 64. Im Spiel sollen echte Seen dreidimensional reproduziert für eine absolut reale Atmosphäre sorgen, wie auch sonst Realismus groß geschrieben wird. Die Objekte der Begierde, die Fische, sollen sich intelligent verhalten und das Equipment für N64-Angler soll alles bieten, was es auch in „echt" gibt. Ob als Zubehör eine virtuelle Angel angeboten wird, ist jedoch fraglich.

Fast schon beruhigend wirkt diese Impression aus In-Fisherman Bass Hunter 64.

Homerun?

Nachfolger von Major League Base wird derzeit von den Angel Studios entwickelt und setzt voll auf die Power des Expansion Paks. Neben der hochauflösenden Grafik soll Ken Griffey Jr.'s Slugfest zahlreiche Spielmodi, neue Kamerawinkel, verfeinerte Animation und eine verbesserte Steuerung bieten. Ob dieses Feintuning ausreicht, um All Star Baseball 2000 vom Sockel zu stoßen, muß sich freilich erst noch zeigen.

An die grafische Pracht von All Star Baseball 2000 kommt Ken Griffey zwar nicht ran, aber gut sieht der Titel dennoch aus.

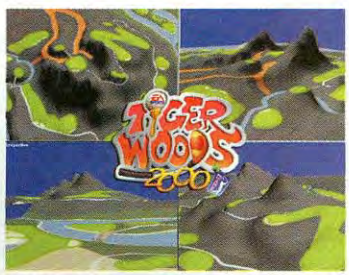
Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA. Gutsortierte Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: 26.4.: Super Smash Brothers; April: Michael Owen's World League Soccer '99, Carmageddon 64; 18.5.: All Star Tennis '99

Tiger Woods 2000

Der Tiger kommt

Wer Golf mag, der kam auf dem Nintendo 64 bislang noch nicht so recht auf seine Kosten. Dieser Zustand wird aber nicht von Dauer sein, denn neben dem knuddligen Mario Golf erscheint in diesem Jahr auch noch eine Simulation des Nobelsports von EA. Neben der zugkräftigen Lizenz von Tiger Woods setzt man auf eine realistische Atmosphäre, eine ausgereifte, flexible Steuerung und zahlreiche Spielmodi. Neben dem klassischen Strokeplay wird man auch ein Turnier bestreiten und sich an der Skins-Variante versuchen können. Die Bewegungen des Tigers und der anderen Golfer wurden per Motion Capture eingefangen und als Polygonmodell ins Spiel integriert. Hier wie auch bei der restlichen Grafik verspricht man uns einen hohen Qualitätsstandard, der für eine absolut gelungene Optik sorgen soll. Wer Bedenken wegen der normalerweise recht komplexen Steuerung von Golftiteln hat, kann aufatmen - im Spiel wird nicht nur eine Driving Range enthalten sein, bei der man nach Herzenslust üben kann, sondern auch eine stark vereinfachte Art der Kontrolle, bei der man mit nur einem einzigen Knopfdruck den Ball über die Fairways jagen kann, wird zum Lieferumfang des Programms gehören. *(mm)*



Zahlreiche Perspektiven sollen bei Tiger Woods 2000 PGA Tour Golf für eine Atmosphäre wie im Fernsehen sorgen.

Tasmanian Express

Der Teufel ist los

Infogrames plant für den Herbst eine Art Mischung aus Jump&Run und Action-Adventure mit einem sehr ungewöhnlichen Hauptdarsteller – im Mittelpunkt des Geschehens wird ein tasmanischer Teufel stehen. Der Charakter hat seinen Ursprung in den Cartoons der Warner Bros. und muß in diesem Titel circa 40 knifflige Stufen überstehen. Das kleine Teufelchen startet das Game als stinknormaler Lieferant für Pakete, wird aber durch widrige Umstände in zahlreiche gefährliche Abenteuer verwickelt und besucht später so ungewöhnliche Schauplätze wie etwa den Mars. Neben dem Vertrimmen zahlreicher Gegner stehen auch viele Rätsel an, wobei das Verschieben von Kisten noch zu den leichteren Aufgaben zählen wird. Geplant ist auch ein Modus für vier Akteure per Splitscreen, über den es aber noch keine näheren Informationen gibt. *(mm)*

Der putzige tasmanische Teufel soll im Oktober für Furore sorgen.

Abgefahrene Ideen sorgen für sehr viel Abwechslung.

4x4 Mud Monsters

Wahnsinn auf Rädern

Unter diesem Namen will Take 2 im Herbst die Umsetzung des PC-Titels Monster Truck Madness auf uns loslassen. Satte 20 Trucks stehen dabei im Fuhrpark des Titels, darunter auch so abgefahrene Vehikel wie der Hollywood Hogan, der mit einer WCW-Lizenz aufwarten kann. Sieben Kurse stehen auf dem Rennspielprogramm, wobei zwei davon exklusiv für die Nintendo-64-Version entworfen werden. Ähnlich wie beim Beetle Adventure Racing von EA ist der direkte Weg zum Ziel dabei nicht immer unbedingt der beste – wer nach versteckten Abzweigungen sucht, fährt oftmals besser. Garniert wurden die Pisten darüber hinaus mit feinen Goodies, die für Abwechslung sorgen. Unter anderem lassen sich Schilde finden, ein Extra, mit dem ihr euch unsichtbar machen könnt, und sogar ein Strahl, mit dem ihr die Gegner in Minitrucks verwandeln könnt. Abgefahrene Spielvarianten sollten ebenfalls ihren Weg in die finale Version finden – so etwa ein Modus, bei dem ihr einen überdimensionalen Fußball in den Toren eurer Opponenten versenken müßt. *(mm)*

Die Grafik macht bereits einen guten Eindruck – speziell die detaillierten Monster Trucks können gefallen.

Kein Problem für die Engine von 4x4 Mud Monsters sind die realistischen Lichteffekte.

KURZ & KNAPP

Der Champion: Unsere Glückwünsche gehen an Jürgen Flögel, der im Extreme-G2-Finale am 26.2. mit einer Zeit von 3m 59s 70 auf der Strecke AnVille (Schwierigkeitsgrad „am krassesten") seinen zwei Kontrahenten deutlich den futuristischen Auspuff zeigte. Der 15-jährige Nürnberger durfte sich als Hauptgewinn über einen 125er-Motorroller von Honda freuen.

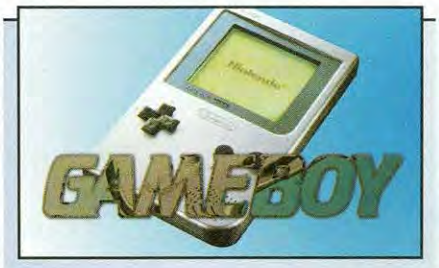
Vigilante 8, Teil 2: Flott, flott: Bei Activision wird derzeit schon am Nachfolger von Vigilante 8 gebastelt. Dieser soll gegen Ende des Jahres erscheinen und eine aufgemotzte Grafikengine sowie zahlreiche extrem destruktive Vehikel und Waffen bieten. Speziell im Bereich Multiplayer könnt ihr euch auf noch mehr Action und Rasanz einstellen.

Her mit der Zeitung: Im Auftrag von Midway arbeitet man bei High Voltage derzeit an einer Umsetzung des Klassikers Paperboy. Dort hat man einen Zeitungsjungen zu steuern, der mit einem Fahrrad unterwegs ist und alle Abonnenten zu beliefern hat. Dabei wird er von Hunden, Autos, Betrunkenen und anderen alltäglichen „Bedrohungen" kräftig behindert.

Der König ist tot: Das Jump&Run Emperor of the Jungle mit dem weißen Löwen Kimba in der Hauptrolle wird eventuell nicht mehr erscheinen. Laut Designer Shigeru Miyamoto gab es erhebliche Probleme bei der Arbeit an dem Titel. Derzeit – so scheint es – ist das Projekt auf Eis gelegt. Sobald wir mehr wissen, erfahrt ihr es.

Das Spiel der Könige: Titus hat eine Vereinbarung mit der Schachlegende Gary Kasparov getroffen und darf in den nächsten vier Jahren Spiele mit seinem Namen veröffentlichen. Der erste Titel aus diesem Deal wird der Nachfolger von Virtual Chess sein.

GTA kommt: DMA Design werkelt derzeit an einer Umsetzung des Klassikers Grand Theft Auto. In dem Game steuert ihr aus der Vogelperspektive einen Verbrecher, der mit diversen Wagen und per pedes eine Stadt unsicher macht, diverse Straftaten auszuführen hat und dabei immer auf der Flucht vor der Polizei ist.



Wie im letzten Monat versprochen, bieten wir euch diesmal endlich Infos zu Zelda DX. Lohnt sich das 99er-Update für Besitzer des Vorgängers? Ferner bieten wir euch ein interessantes Duo von Infogrames und brandheiße Informationen über die Rückkehr eines Klassikers, der bei Shoot 'em Up-Freunden für Tränen in den Augen sorgen dürfte. In unregelmäßigen Abständen wollen wir euch zukünftig auch interessantes Zubehör für eure Game Boys vorstellen – den Auftakt macht ein feiner Doppelakku von Vidis.

Zelda DX und sein kleiner Bruder

Der kleine Bruder vom N64-Zelda erschien erstmals 1993 und wurde jetzt ähnlich wie Tetris neu aufgelegt. Dabei wurde auf eine Mischung aus Konversation, Rätsel- und Kampfkost gesetzt, die seinerzeit und auch noch heute ein echtes Highlight darstellt. Selbst für Besitzer des Vorgängers lohnt sich der Kauf, denn neben der nun bunten, plastischer wirkenden Darstellung gibt es bei Zelda DX einen zusätzlichen Dungeon, in dem die neue Farbpracht für einige Puzzles explizit verwendet wird. Auch die Möglichkeit, Fotos von der Gegend einsammeln und ausdrucken zu können, dürfte für viele einen Anreiz darstellen. In eine ähnliche Kerbe wie Zelda DX schlägt auch Tabaluga von Infogrames, welches sich sogar von der Art der grafischen Darstellung stark an den Nintendo-Titel anlehnt. Dieses Game richtet sich bezüglich Komplexität und Schwierigkeit eher an Einsteiger, ist aber nicht zu verachten. Die farbige Neuauflage von V-Rally ist ebenfalls einen Blick wert, denn für GBC-Verhältnisse ist die Optik ansprechend und flüssig und selbst die spektakulären Überschläge der N64-Version wurden beibehalten. Für Rennspiel-Freunde eine feine Sache.

Dieses Puzzle gibt es nur bei Zelda DX.

Der Baller-Klassiker kehrt zurück

Gleich fünf (!) Versionen des Shoot 'em Ups R-Type warten bei R-Type DX auf euch. Neben den ursprünglichen Schwarzweiß-Versionen von R-Type I und II gibt es farbige Versionen dieser Titel und zudem eine Variante, bei der diese beiden Games zur ultimativen Ballerschlacht kombiniert wurden. Stellt euch auf mächtige Endgegner, ein ausgeklügeltes Waffensystem und eine phänomenale Optik ein.

Grafisch macht R-Type einen fantastischen Eindruck.

Color Power Set

Mit dem Color Power Set von Vidis bekommt ihr nicht nur einen Akku für euren Game Boy Color, sondern gleich deren zwei. Zum Lieferumfang gehören noch dazu ein Netzteil und ein Ladegerät. Der Clou bei der Sache: Ihr könnt mit dem einen Akku spielen, während sich der andere auflädt. Die Akkus werden ganz einfach ins Batteriefach des Game Boy Colors eingesteckt - eine Aufladung reicht dabei für etwa fünf Stunden.

Das Color Power Set ist für DM 49,95 im gutsortierten Fachhandel zu bekommen.

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland:

1. Game & Watch Gallery 2 (Color) ..... Nintendo
2. Bugs Bunny & Lola (Color) ..... Infogrames
3. Zelda DX (Color) ..... Nintendo
4. Tetris DX (Color) ..... Nintendo
5. Wario Land 2 (Color) ..... Nintendo
6. Sylvester & Tweety (Color) ..... Infogrames
7. Harvest Moon (Color) ..... Nintendo
8. Die Schlümpfe 3 – Im Alptraumland (Color) ..... Infogrames
9. Pocket Bomberman (Color) ..... Nintendo
10. Super Mario Land 2 (Classic) ..... Nintendo

NIKE ALPHA PROJECT

MERCURIAL 2

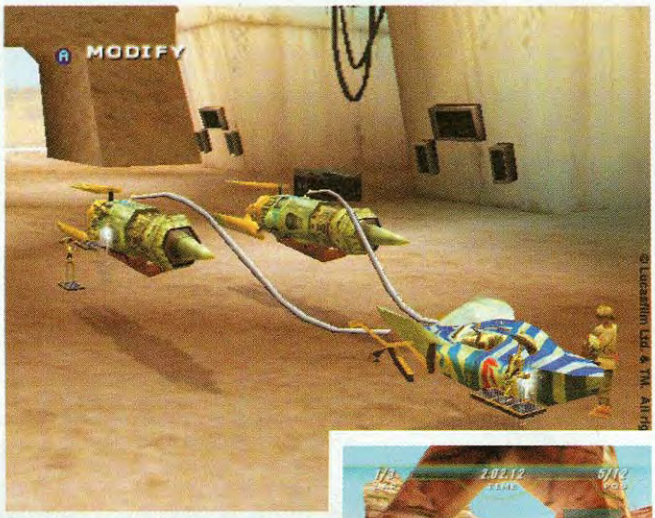
Bang.

Rennspiel, 1-2 Spieler, LucasArts

STAR WARS EPI

Der wohlklingende Name Star Wars weckt schöne Erinnerungen an strahlende Helden, finstere Schurken und dramatische Duelle mit dem Lichtschwert. Diese Elemente stehen beim Spiel zum neuen Film mit dem Untertitel Episode I aber komplett im Hintergrund – statt dessen setzt LucasArts auf ein Rennspiel der Marke „Extrarasant". Mit abgefahrenen, futuristischen Gleitern soll es hier mit bis zu 800 km/h über die Oberfläche verschiedener Planeten gehen.

In Wattos Teileladen könnt ihr Upgrades für die Podracer erwerben.



Eure Boxendroiden bauen die Teile ein. Je mehr Roboter, desto besser arbeiten sie.

Die Rennstrecke auf dem Planeten Tatooine wurde auf Basis der Filmvorlage erstellt.

Anlehnen will man sich dabei storytechnisch natürlich an der Filmhandlung, über die aber bis zum Start des Movies noch großes Stillschweigen bewahrt wird. Mit Anakin Skywalker, dem jungen Darth Vader und über zwanzig weiteren Charakteren könnt ihr euch in die merkwürdigen Gefährte der Zukunft schwingen. Diese bestehen aus einer kleinen Pilotenkanzel, die durch winzige Stangen mit zwei riesigen Triebwerken verbunden ist. Neben Anakin könnt ihr auch die Kontrolle über seinen Erzfeind Sebulka, den insektoiden Elan Mak, den lebenden Hai Duo Bolt, den langbeinigen Ben Quadridaros und ähnliche Gestalten übernehmen. Für Siege winkt auch in der Zukunft Bares, mit dem ihr eure Podracer reparieren oder tunen könnt. Unter anderem werdet ihr eure Höchstgeschwindigkeit erhöhen und eine Luftbremse kaufen können.

Rempeln für den Sieg

Freunde brachialer Rennen werden im Star Wars: Racer voll auf ihre Kosten kommen. Wenn ihr gegen Felswände, Begrenzungen und andere Hindernisse donnert, verbeulen eure Flitzer deutlich sichtbar. Eure Renngegner zeigen sich zudem sehr aggressiv – sie rempeln, was das Zeug hält, und setzen Nachbrenner-Flammen und Wurfgeschosse gegen euch ein. Diese Möglichkeiten stehen

SODE I: RACER

euch natürlich ebenfalls zur Verfügung. Erschwert werden die harten Positionskämpfe zusätzlich durch das dezent gewöhnungsbedürftige Handling eurer Flitzer. Neben dem Lenken nach rechts und links ist nämlich eine Art Landeklappe geschickt einzusetzen, mit dieser wird euer Gefährt entweder schneller oder gewinnt – unter gleichzeitigem Tempoverlust – an Höhe. Da einige Strecken mit schmalen Felsspalten aufwarten, muß darüber hinaus ein anderes, extrem diffiziles Manöver geschickt durchgeführt werden: das Kippen eures Racers auf die Seite. In Nuancen soll das Fahrverhalten sogar einem hochgezüchteten Formel-1-Boliden ähneln.

Anakin Skywalker läßt von einem Droiden seinen Gleiter auf Vordermann bringen.

Planeten- und Streckenvielfalt

Insgesamt acht Planeten stehen für die verschiedenen Rennserien auf dem Programm, bei denen ihr zumindest auf dem vierten Platz ins Ziel kommen müßt, um eine Qualifikation für das nächste Rennen zu bekommen. Der Weg führt dabei über die Welten von Tatooine, Ando Prime, Aquilis, Ord Ibanna, Baroonda, Mon Gazza, Oovo VI und Malastare. Dabei habt ihr euch mit verschiedenen Untergründen auseinanderzusetzen – Schnee, Eis und Wasser, um nur einige zu nennen. Auf diesen verändert sich natürlich auch das Fahrverhalten dementsprechend, denn bei LucasArts ist man der Überzeugung, nur mit einer variablen Bodenphysik für ein zeitgemäßes Spektakel sorgen zu können. Die einzelnen Planetoiden verfügen darüber hinaus über bis zu drei Kursvariationen, wodurch die Gesamtanzahl verschiedener Strecken überaus beachtlich ist. Zufällig auftauchende Hindernisse sorgen darüber hinaus für ein gehöriges Überraschungselement – so etwa eine Flammenflut, die aus unterirdischen Lavaseen urplötzlich an die Oberfläche dringt. Die Möglichkeit, sein Gefährt während des Rennens reparieren lassen zu können, ist zudem ein erfrischender Ansatz und bringt eine taktische Komponente ins Spiel: Zwar verliert man während der Reparatur wertvolle Zeit, mit einem völlig wiederhergestellten Futuro-Boliden kann man diese aber gegebenenfalls locker wieder aufholen. Optisch setzt man auf diverse Spezialeffekte wie Schnee, Regen und imposante Rauchwolken und eine Engine, die nicht nur schnell, sondern auch absolut flüssig sein soll. Besonderes viel Mühe geben will LucasArts sich auch mit dem Sound: Jedes Vehikel soll über eine individuelle Klangfarbe verfügen.

Hans Ippisch

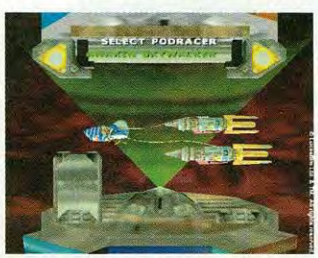
Die Anzeigen geben schlicht, aber informativ Auskunft über das Wesentliche: oben Rundenzahl, Zeit und Position, unten Geschwindigkeit und links davon der Schaden an den Triebwerken.

INFO

SPIEL-FILM

Hier seht ihr einen Ausschnitt aus dem Film und das Pendant im Spiel: LucasArts ist darum bemüht, das Flair der Rennen aus Episode I authentisch auf das Nintendo 64 hinüberzuretten. Die Designer hatten daher Zugriff auf alle Entwürfe der Filmcrew, um die Strecken fast 1:1 umzusetzen.

Eine Herausforderung wird durch die verschiedenen Untergründe erzeugt, durch die sich das Fahrverhalten drastisch ändert.

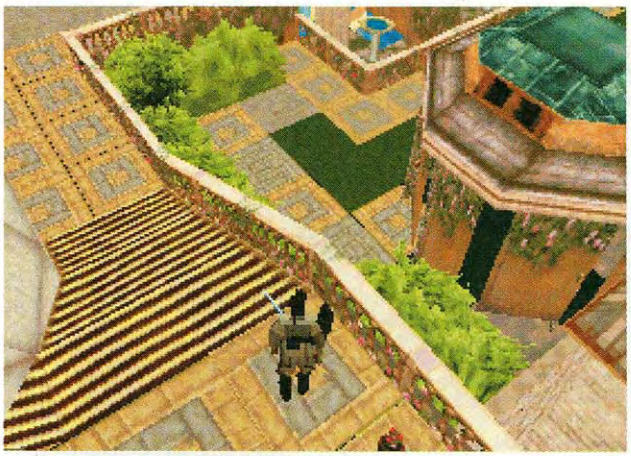


Diverse abgefahrene Piloten mit ihren jeweiligen Gefährten stehen zur Auswahl.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....***Star Wars Episode 1: Racer***
Genre: .....***Rennspiel***
Spieler: ***1-2***
Levels: .....***25 Strecken***
Hersteller: .....***LucasArts***
Preis: .....***tba.***
Release: .....***Juni***
Einschätzung:.....***Sehr gut***

Beurteilung: Die Höchstgeschwindigkeiten, die uns LucasArts verspricht, lassen auf ein futuristisches Rennspiel der Extraklasse hoffen. Sollte man zudem nicht nur auf den Star-Wars-Bonus setzen und die guten Vorsätze bezüglich Streckendesign, Grafik und Gameplay wirklich in die Tat umsetzen, müssen sich die Rivalen Extreme G 2 und WipEout 64 warm anziehen.



Die Palaststadt Theed zählt mit den originalgetreuen Balkonen, Baldachinen und üppig bepflanzten Gartenanlagen zu den interessantesten Schauplätzen des Abenteuers.

Bei der Flucht aus dem Palast der Königin wird Obi-Wan Kenobi von computergesteuerten Truppen unterstützt, die euch den actionreichen und gefährlichen Einstieg erleichtern.

Wer sich nicht beim Star Wars-Rennspiel den Rüssel verbiegen möchte, wird mit dem Star Wars Adventure in den Genuß eines actionbetonten Abenteuerspieles kommen. Einschließlich des Titel – der "Die dunkle Bedrohung" lauten dürfte – ist das LucasArts-Projekt noch geheim. Abgesehen von der offiziellen Linie ist das Folgende aber so sicher wie der Umstand, daß die Sternensaga am 2. September in den deutschen Kinos ihre Fortsetzung findet.

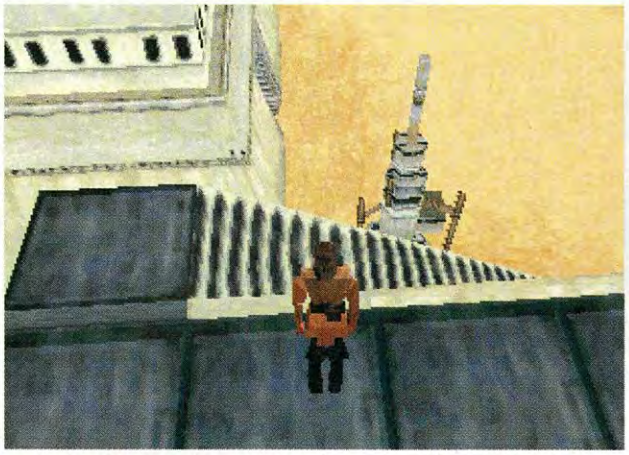
Action-Adventure, 1 Spieler, LucasArts

STAR WARS EPISODE I:
DIE DUNKLE BEDROHUNG

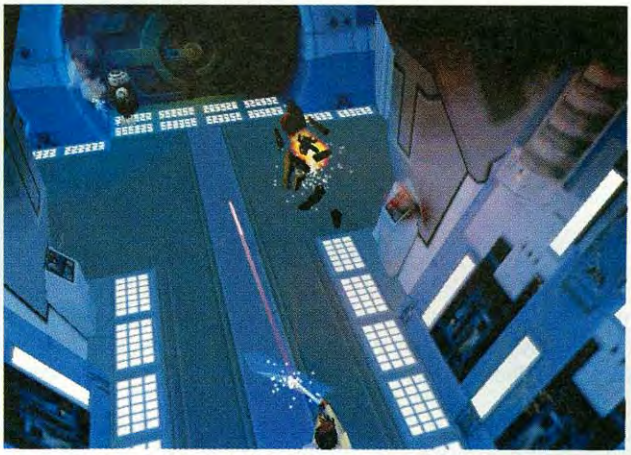
Unsere Spähdroiden haben uns diese Informationen gefunkt: Das Star Wars Adventure wird präzise der Filmvorlage folgen und euch den Anbeginn des Epos miterleben lassen. Denn die erste Episode der nächsten George-Lucas-Staffel spielt zu einem Zeitpunkt, zu dem Darth Vader noch Anakin Skywalker heißt, der Imperator noch als kapuzenloser Senator seine Intrigen spinnt und Obi-Wan als junger Jedi-Schüler erste Erfahrungen sammelt. Für den intergalaktischen Streifzug stehen vier Charaktere zur Wahl: Obi-Wan befindet sich zusammen mit seinem Jedi-Meister Qui-Gon auf einer diplomatischen Mission, als die beiden in eine Falle gelockt, mit Giftgas besprüht und von Kampfrobotern eingekesselt werden. In einer anderen Spielphase steuert ihr abwechselnd die junge Königin Amidala und den Captain der Königlichen Garde, Panaka. Das Abenteuer führt euch durch einen Sumpf, eine Unterwasserstadt und die Palastanlagen von Theed. Zu Fuß oder in diversen Fahrzeugen erkundet ihr zudem den Planeten Tatooine, die Siedlung Mos Espa und den Regierungssitz auf Coruscant.

Geteilte Macht

Wenn ihr eines der Heldenpärchen aus der schrägen Draufsicht begleitet, steuert ihr nur einen Akteur, der andere folgt automatisch. Werden die Charaktere getrennt, bestreitet ihr die nächste Passage mit beiden Figuren hintereinander. Wenn ihr nicht gerade eine der knappen Unterhaltungen führt, die die Handlung vorantreiben, oder nach Ersatzteilen für einen defekten Hyperantrieb sucht, laßt ihr die Waffen sprechen: Droiden, Panzer und Geschützstellungen werden mit dem Laser oder dem Lichtsäbel bearbeitet. Jeder Charakter hat ein eigenes Arsenal und



Die Raumhäfen, Unterwasserstädte oder Palastkomplexe erstrecken sich über mehrere Etagen und werden im unverkennbaren Star Wars-Design gezeigt, das auch im Film verwendet wird.



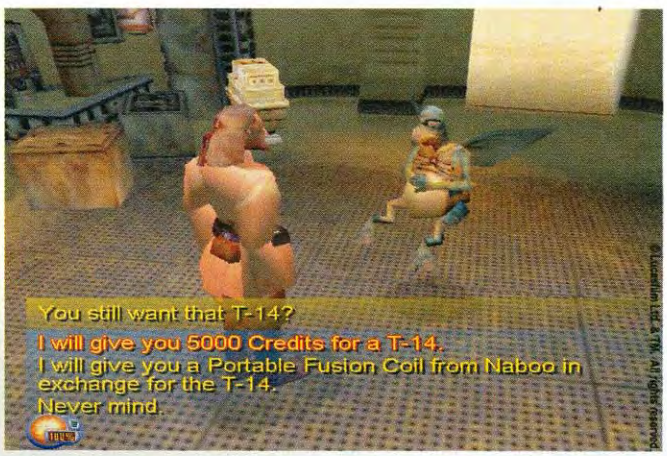
Auf dem Föderationsschiff wehrt ihr die Laserschüsse eurer Häscher mit dem Lichtschwert ab. Dafür müßt ihr im richtigen Winkel zu dem Energieblitz stehen und schnell reagieren.

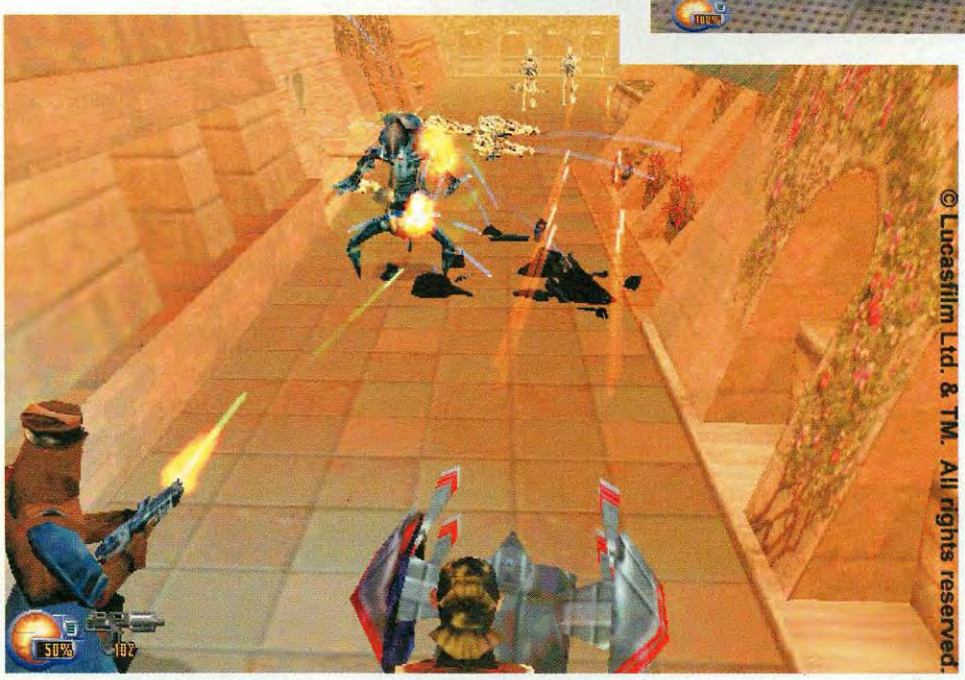
besondere Fähigkeiten. Mit Hilfe der Macht lassen sich zum Beispiel Patrouillen überzeugen und heranstürmende Horden mit einer Handbewegung wegwischen. In Star Wars Adventure wird es Umwege und Abkürzungen geben, die ein mehrmaliges Durchspielen reizvoll machen.

Star-Grafik

Unter Einsatz ihres Lebens übermittelten unsere Spione auch die ersten technischen Details: Die Grafik des Spieles stellt alle Requisiten, Kulissen und Architekturen dar, die das unverwechselbare Star Wars-Flair ausmachen. Trotz knapper Dialoge und vereinzelter Rätsel steht die Action im Vordergrund. Es werden Spezialeffekte präsentiert, die bei jedem Kinogänger ein wohliges Déjà-vu hervorrufen sollen. So zieht das Lichtschwert einen Wischeffekt nach sich, Laserstrahlen zucken über das Schlachtfeld und grelle Explosionen erleuchten den Bildschirm. Das rasante Geschehen wird zusätzlich von Zwischensequenzen in der Spielgrafik, die Sprachausgabe und Soundeffekte gestützt, die sich das Kürzel „TM" zu Recht verdient haben. Eine Rumble-Pak-Unterstützung dürfte so sicher sein wie die Absicht von George Lucas, den finanziell erfolgreichsten Film des Jahrtausends zu produzieren. Hoffentlich wirkt sich der Zeitdruck, das Star Wars Adventure zumindest in den USA zum Filmstart im Frühjahr in die Regale zu stellen, nicht negativ auf das Gameplay aus. In Deutschland solltet ihr spätestens gegen Ende dieses Jahres der "dunklen Bedrohung" entgegensehen können.

Hans Ippisch





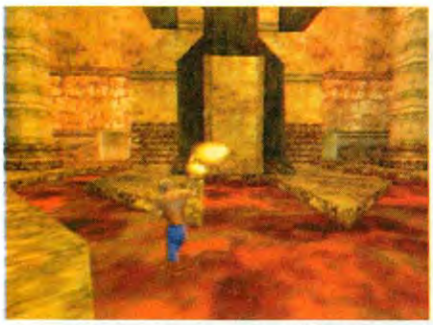
Obwohl das Spiel schon dem Titel nach Adventure-Elemente enthält, wird der Schwerpunkt auf den furiosen Schlachten gegen die Kampfdroiden liegen.

In den Gesprächen mit friedlichen Kreaturen müht ihr euch um Bauteile und Tips.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Star Wars Episode I*
Genre: ..... *Action-Adventure*
Spieler: *1*
Levels: ..... *tba.*
Rumble Pak-Unterstützung ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Lucas Arts*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *Juni*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Muß man zu einem Star Wars-Abenteuerspiel, das sich hart an der Filmhandlung hält, eine Tomb-Raider-ähnliche Perspektive und hitzige Feuergefechte bietet, noch viel sagen? Die Team-Auftritte, Originalwaffen und Spezialeffekte, die dem Kinovorbild in nichts nachstehen sollten, werden in eine Grafik eingebunden sein, die das Star Wars-Universum bis zur letzten Sumpfdotterblume nachempfindet.



Wenn der Schattenmann mit der Fackel durch die beklemmenden Levels schreitet, werden die tollen Lichteffekte sichtbar.

Neben Voodoowaffen greift der Protagonist bei der Jagd nach den Serienkillern auch auf herkömmliche Pump-Guns zurück.

Die schaurigen Gegner scheinen dem Alptraum eines Psychopathen entsprungen zu sein.

Action-Adventure, 1 Spieler, Acclaim

SHADOW MAN

Hitlieferant Acclaim trat im Rahmen einer ebenso kurzen wie effektvollen Präsentation in einer förmlich vor Blut triefenden Location aus dem Dunkel des Totenreichs ins Licht und präsentierte der gespannten Journalistenschar den potentiellen Kracher Shadow Man.

Die Vorgeschichte von Acclaims neustem Werk epischen Umfangs präsentiert sich ebenso düster wie geheimnisvoll. In einer alptraumhaften Vision sieht die mächtige Voodoopriesterin Nettie den Weltuntergang, bei dem die Toten aus ihrem Schattenreich zurückkehren und auf der Erde in einer Apokalypse des Grauens Angst und Schrecken verbreiten und alles Leben vernichten. Angeführt werden die Untoten dabei von fünf niederträchtigen Serienkillern, die mit Hilfe ihrer dämonischen Fähigkeiten die Welt zerstören wollen. Um das drohende Inferno abzuwenden, vertraut die schwarze Schönheit auf die Gestalt des mächtigen Shadow Man. Dieser war in seinem ursprünglichen Leben ein Englisch-Professor namens Mike LeRoi. Seit dem Tod seines kleinen Bruders Luke findet seine Seele auf der verzweifelten Suche nach dem Mörder keine Ruhe und deshalb läßt er sich von der Priesterin die Shadow-Maske in die Brust verpflanzen, ein uraltes Artefakt mit schier magischen Kräften. Neben der notwendigen Energie versetzt die Maske den Schattenmann in die Lage, zwischen der Welt der Le-

Die Gebäudekomplexe im Spiel sind riesig.

In der Kirche solltet ihr Nettie einen Besuch abstatten.

benden und der Toten zu wandeln, um schließlich im Asylum dem nahenden Grauen Einhalt zu gebieten und endlich Rache zu üben.

Altbekanntes in der Oberwelt

Um mit den Bewegungsfähigkeiten des Shadow Mans vertraut zu werden, fängt das umfangreiche Abenteuer des Mike LeRoi relativ gemächlich in den Sümpfen Louisianas an. Der mächtige Krieger bewegt sich elegant durch die Sumpflandschaften und hält Ausschau nach den sogenannten Govi-Behältern, die sich in verwinkelten Höhlen oder in ausgetrockneten Flußläufen finden. Diese beinhalten Energie, die der Charakter an späteren Punkten zum Öffnen der Tore benötigt. Auf seinem Weg zur am Horizont erkennbaren Kirche springt der Antiheld im richtigen Moment über eine einstürzende Bücke und hangelt sich geschmeidig an einem Seil über den gähnenden Abgrund einer Schlucht. Die Bewegungsabläufe wirken dank des angewandten Motion-Capturing-Verfahrens sehr lebensecht. Schon in den ersten Minuten des Spiels fällt die hohe Sichtweite positiv ins Auge, auch weit am Horizont entfernte Objekte sind nicht in den leidigen N64-Nebel gehüllt. Realisiert wurde diese hohe Sichtweite mit Hilfe des neu entwickelten 3D-VISTa-Systems (Virtual Integrated Scenic Terrain). Mittels dieser Engine ist nicht nur eine großflächige Darstellung der Umgebung möglich, alle sichtbaren Gebäude sind auch begehbar. Der Weg durch die sehr groß gestalteten Welten zeigt den Helden des Spiels aus einer Third-Person-Perspektive von hinten, an bestimmten Stellen lohnt sich aber der Blick aus der Ego-Perspektive, um mögliche Schalter oder tiefe Abgründe besser ausmachen zu können. Insgesamt kann der Spieler die vielfältigen Aktionen des Charakters aus sechs verschiedenen Kameraperspektiven begutachten. Beim Durchschwimmen des kleinen Sees solltet ihr ein Auge auf gefräßige Krokodile haben, zum Glück lassen sich diese auch unter Wasser mit der Waffe erledigen. Vor der Kirche erwarten den Protagonisten bissige Hunde, die aber mit der Standardwaffe schnell zum endgültigen Schweigen gebracht werden. In dem Gotteshaus wird weiter jeder Winkel nach brauchbaren Gegenständen untersucht.
Schließlich folgt die erste Begegnung mit der Priesterin Nettie, die euch über die dunkle Bedrohung aus der Schattenseite aufklärt. Hier zeigt sich ein weiteres Mal die Besonderheit des Titels, denn alle richtungsweisenden Stellen im Spiel werden mit aufwendigen Cut-Szenen inklusiver ausgedehnter Wortwechsel dargestellt. Insgesamt werden in der Endversion über 40 Sequenzen mit 60 Minuten Sprachausgabe enthalten sein, die nach und nach Licht in das Dunkel der morbiden Story bringen.

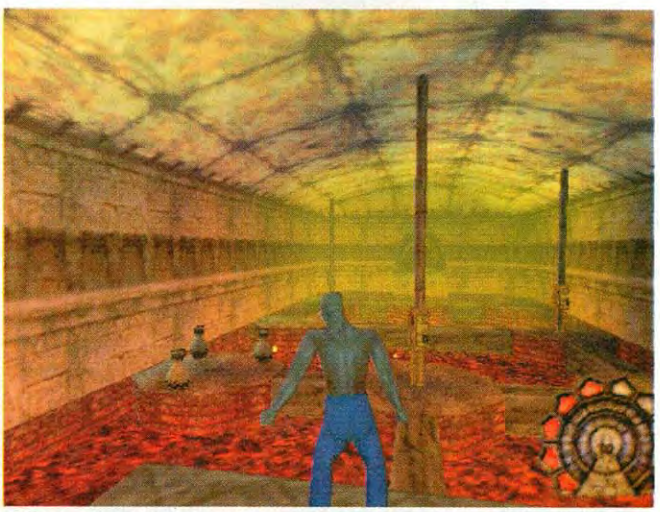
Die Schlange Jaunty hat neben flotten Sprüchen auch jede Menge nützlicher Hinweise auf Lager.

PR Manager Stefan Luludes von Acclaim ist wohlbehalten aus dem finsteren Schattenreich zurückgekehrt.

Wo wilde Voodookräfte walten

Ein Beispiel für den ungewohnt großen Aktionsradius des Charakters stellt die Tatsache dar,

Die Gegner beenden ihr untotes Dasein mit spektakulären Effekten.

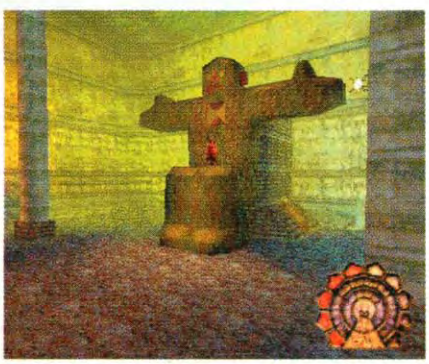


Objekte nimmt Shadow Man mittels Headtracking schnell ins Visier.

Stolz präsentiert der Leiter der Produktentwicklung von Iguana, Jason Falcus, die N64-Version von Shadow Man.

Brutale Ballerorgien wechseln sich im Spiel mit kniffligen Passagen im Tomb Raider-Stil ab.

daß er beispielsweise mit einer Hand eine Taschenlampe halten und gleichzeitig mit der anderen Hand eine Waffe zur Monsterbekämpfung zücken kann. Alle Lokalitäten der Oberwelt wie z. B. die New Yorker Ghettos, ein texanischer Knast oder auch Londoner Katakomben haben in der Unterwelt ihr grauenhaftes, von Monstern besiedeltes Gegenstück. In dieser Welt regieren kranke Psychopathen und Kreaturen, wie man sie nur aus düsteren Horrorfilmen kennt. Da der Shadow Man hier nicht wie sein Alter Ego an die Gesetzmäßigkeiten der Natur gebunden ist, eröffnen sich in der Schattenwelt durch extreme Tauchtouren oder waghalsige Sprünge in den tiefen Abgrund neue Erkundungsmöglichkeiten. Im Gegensatz zur normalen Welt des Mike LeRoi kann er hier auf seine diabolische Voodoomagie zurückgreifen. Nähert sich eines der Höllengeschöpfe unter grauenvollem Stöhnen, entledigt sich der Shadow Man der Kreatur mit einer ausgefallenen Waffe wie dem Flamebeau, der Calabash oder dem Violator. Dabei werden die grausigen Gestalten im wahrsten Sinne des Wortes in Stücke gerissen und hinterlassen neben unschönen Flecken auch Dark Souls. Durch das Einsammeln der körperlosen Seelen erhöht sich das Powermeter. Die erhöhte Power dient als eine Art Batterie zum Aufladen der Waffen, habt ihr genügend Kraft getankt, stehen euch auch bisher verschlossene Sargtore zu neuen Levels offen. Das Spielgeschehen ist nichtlinear, auch in späteren Abschnitten kehrt der Protagonist zu anfänglichen Gebieten zurück, um mit Hilfe der erhöhten Voodoo-Power neue Abschnitte zu erkunden. Um dabei das Wechseln der Welten zu vereinfachen, steht der Teddy des ermordeten Bruders zur Verfügung, durch Erinnerungen kann der Schattenmann an jede beliebe Stelle teleportiert werden. Findet der rastlose Rächer ein Gateway zur normalen Welt, erwartet ihn



Das Geheimnis dieser Statue wird erst im Verlauf des epischen Abenteuers enthüllt.

INFO

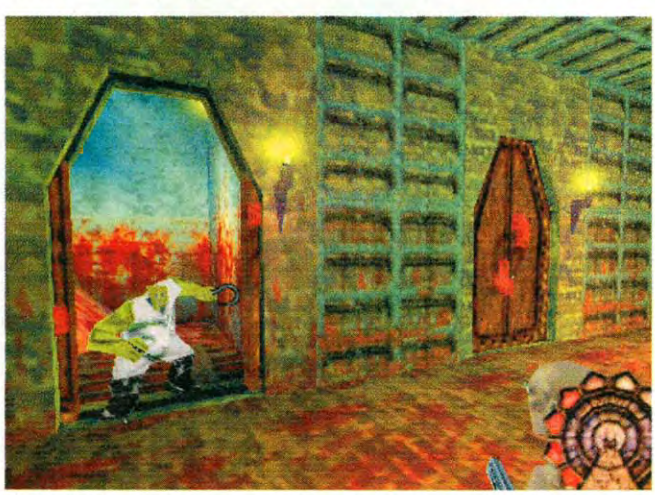
Die richtige Karte spielen

Mit Hilfe der Tarotkarten eröffnet sich dem Shadow Man die Geschichte der Prophezeiung. Einige der Karten verleihen dem Schattenmann darüber hinaus besondere Fähigkeiten.

Diese Karte, die an Höhlenmalerein erinnert, zeigt das Symbol einer Waffe.

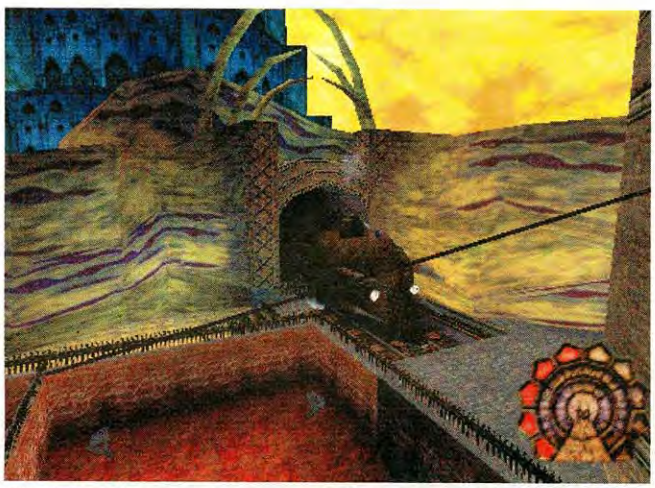
Mit dieser Karte erlangt der Protagonist die Fähigkeit, durch Lava zu gehen.

Die witzige Schlange Jaunty steht dem Spieler mit Rat und Tat zur Seite.



Einige Stellen des Titels versprühen ein gewisses Schlachthausflair.

Die Grafik von Shadow Man zeichnet sich durch einen hohen Detailreichtum und atemberaubende Effekte aus.



Die Endstation dieses geheimnisvollen Zuges ist leider in keinem Fahrplan der Deutschen Bahn zu finden.

ein nervenzerfetzender Showdown mit einem der abartigen Serienkiller.

So schön kann Rache sein

Durch die spektakuläre, (horror) filmreife Präsentation mit schon jetzt sehr guter Technik bezüglich Grafikengine und ausgereiftem Gameplay scheint Acclaim wieder ein Superhit auf dem Nintendo 64 zu landen. Viel Liebe zum (blutigen) Detail und eine fesselnde, sich im Spiel weiterentwickelnde Story machen Shadow Man zu einem innovativen Thriller mit Knüller-Potential. Dank der Expansion-Pak-Unterstützung (für eine Hi-Res-Auflösung) und einem mit 256 MBit prall gefüllten Modul erwartet den reiferen Spieler ein Gänsehaut garantierendes Spielerlebnis, das den diesem Titel als Vorbild dienenden Filmschockern wie "Sieben" oder "Das Schweigen der Lämmer" in nichts nachsteht. Es bleibt abzuwarten, inwieweit die in Deutschland erscheinende, blutleere Version die Atmosphäre und das Flair des Titels aufrechterhalten kann.

Jens Quentin

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Shadow Man
Genre: .....Action-Adventure
Spieler: 1
Levels: .....25 Welten
Rumble-Pak-Unterstützung: .....Ja
Expansion Pak: .....Ja
Hersteller: .....Acclaim
Preis: .....ca. DM 120,-
Release: .....September '99
Einschätzung: .....Sehr gut

Beurteilung: Shadow Man verbindet auf einzigartige Weise klassische Elemente aus dem Bereich Action-Adventure und bettet diese in eine atmosphärisch dichte, total aberwitzige Story für ein älteres Publikum ein. Für N64-Verhältnisse bestechende Grafik inklusive hoher Sichtweite und toller Schock- und Grafikeffekte machen Shadow Man zu einem morbiden Spielvergnügen, bei dem das Horrorfeeling garantiert nicht auf der Strecke bleiben wird.

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

Versandanschrift:
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Do.: 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag: 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag: 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

Wial VERSAND

WIAL - BESTELLHOTLINE:
08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

NINTENDO64 GAMES NINTENDO64

TUROK 2, dt. oder engl.
94,90 DM

FIFA '99*, KD
114,90 DM

Star Wars: Rogue Squadron
99,90 DM

BEETLE ADV. RACING*, KD
104,90 DM

Racing Simulation 2*, KD
104,90 DM

SOUTH PARK*, DA
104,90 DM

1080° SNOWBOARDING	KD	89,90	**MICRO MACHINES 64 TURBO***	**KD**	**114,90**
ALL STAR BASEBALL 99	DA	114,90	MISSION IMPOSSIBLE	KD	99,90
ALL STAR TENNIS 99	DA	99,90	NASCAR 99	DA	99,90
BANJO & KAZOOIE	KD	89,90	NBA LIVE 99	DA	104,90
BODY HARVEST	DA	99,90	**NBA PRO 99***	**KD**	**134,90**
BUCK BUMBLE	KD	114,90	NBA JAM 99	DA	99,90
BUCT A MOVE 3	DA	99,90	NFL QUARTERBACK CLUB 99	KD	89,90
CLAYFIGHTER 63 1/3	DA	49,90	NHL BREAKAWAY 99	KD	99,90
CHOPPER ATTACK	DA	129,90	NHL 99	DA	104,90
DONKEY KONG WORLD*	**KD**	**89,90**	**NHL PRO 99***	**KD**	**134,90**
DUAL HEROES	DA	129,90	OFF ROAD CHALLENGE	DA	114,90
EARTHWORM JIM 3D (04/99)	**KD**	**99,90**	ROBOTRON 64	DA	129,90
EXTREME G2	KD	99,90	**S.C.A.R.S.**	**KD**	**114,90**
F1 WORLD GRAND PRIX	KD	89,90	**SHADOWMAN***	**KD**	**104,90**
FORSAKEN	KD	114,90	SILICON VALLEY	KD	99,90
FRANKREICH '98	KD	69,90	STAR SHOT	DA	104,90
F-ZERO X	KD	89,90	**STAR WARS POD RACE (05/99)**	**DA**	**99,90**
G.A.S.P.	DA	139,90	**TONIC TROUBLE***	**KD**	**104,90**
GEX 3: DEEP COVER (05/99)	**DA**	**129,90**	TOP GEAR OVERDRIVE	DA	99,90
GLOVER	KD	89,90	**V-RALLY**	**KD**	**104,90**
GOEMON 2*	**KD**	**134,90**	WAVERACE	KD	89,90
HOLY MAGIC CENTURY	DA	129,90	**WCW VS. NWO REVENGE**	**DA**	**139,90**
INT. SUPERSTAR SOCCER 98	KD	89,90	WWF WARZONE	DA	104,90
KNIFE EDGE	DA	89,90	WIPEOUT 64	DA	124,90
MADDEN NFL 99	DA	99,90	**ZELDA 64 - OCARINA OF TIME**	**KD**	**114,90**
MARIO PARTY*	**KD**	**89,90**	ZELDA 64 SPIELEBERATER	KD	24,90

NINTENDO64 ZUBEHÖR NINTENDO64

ANTENNENKABEL	DA	55,90	**NINTENDO 64 PAL-KONSOLE**		
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90	**INCL. MARIO 64**	**KD**	**249,00**
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90			
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90	**ZELDA MERCHANDISE:**		
LX4 TREMOR RUMBLE PACK	DA	24,90	ZELDA T-SHIRT L/XL (schw./weiß)		29,95
LX4 GAMESTER LENKRAD+PEDALE	DA	124,90	ZELDA BASEBALLCAP blau, bestickt		39,95
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90	ZELDA KAPUTZENSWEATER L/XL		69,95
MULTI ADAPTER N64 PASSPORT	E	99,90	ZELDA ANSTECKNADEL		2,95
SPEICHERERWEITERUNG 4 MB	**DA**	**59,90**	ZELDA RUCKSACK schwarz		69,95

SHOPS

AUGSBURG:
Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr,
14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

BALINGEN:
Wilhelm Kraut GmbH
Bahnhofstr. 34
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-19⁰⁰ Uhr,
Sa.: 9⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

DARMSTADT:
Mr. Games
Adelungstr. 22
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-19⁰⁰ Uhr,
Sa.: 10⁰⁰-16⁰⁰ Uhr

GERA:
Kurt-Keicher-Str. 1
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-13⁰⁰ Uhr,
13³⁰-18³⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-13⁰⁰ Uhr

SIEGEN:
HighDensity
Siegstr. 55
Mo.-Fr.: 10⁰⁰-18⁰⁰ Uhr,
Sa.: 10⁰⁰-14⁰⁰ Uhr

SONTHOFEN:
Magic Media
Blumenstr. 17
Mo.-Fr.: 9³⁰-18³⁰ Uhr,
Sa.: 9³⁰-12³⁰ Uhr

VORBESTELLUNGEN VERSANDKOSTENFREI !!!

EUROCARD MasterCard

ABKÜRZUNGEN:
E = KOMPL. ENGL., KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten pro Sendung: Nachnahme + 9,90 DM, Vorkasse + 4,90 DM,
Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkasse ist nur mit Euroscheck
möglich. Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

Jump&Run, 1-2 Spieler, GT Interactive

RUFF&TUMBLE

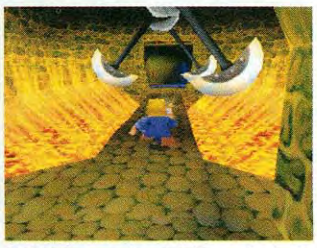
Licht aus, Spot an: Mit dem knallbunten Jump&Run Ruff&Tumble wagen die englischen Entwickler von Eurocom den Sprung aus dem Hintergrund ins Rampenlicht!

Falls euch der Name Eurocom nichts sagt, ist das nicht weiter verwunderlich – bisher versorgten die Engländer das Nintendo 64 nur mit wenig spektakulären Umsetzungen von Midway-Automaten wie beispielsweise Cruis'n World. Zuvor legte man hier in der 16-Bit-Ära auch Hand an einige Disney-Jump&Runs. Die aus dieser Zeit erworbene Erfahrung mit Charakter- und Polygon-basierten Spielen wird nun erstmals in einem Eigenprojekt eingesetzt. Und der erste Eindruck zeigt, daß Eurocom scheinbar für diesen Schritt bereit ist.

Kampf den Alpträumen!

Die Hauptfiguren des Spiels sind gleichzeitig auch seine Namensgeber. Anfangs könnt ihr euch entscheiden, ob ihr Ruff oder lieber seine Schwester Tumble steuern wollt. Im Spiel geht es darum, im Schlaf den fiesen NiteKap und seinen ebenso witzigen wie gerissenen Helfer Thread-Bear zu bekämpfen. Dieses Duo bereitet den beiden Geschwistern sonst im wahrsten Sinne des Wortes Alpträume. Das Abenteuer erstreckt sich insgesamt über 18 Levels in sechs verschiedenen Spielwelten, die mit mittelalterlichen Burgfassaden, futuristisch-grellen Techno-Stages, altertümlichen Tempeln oder Piraten-Hochburgen allerhand optische Abwechslung bieten. Stilgerecht beginnt die Reise ins Schlummerland im Schlafzimmer – nur mit einer Kerze oder einem Teddybär bewaffnet zieht ihr in den Kampf um angenehmeren Schlaf.

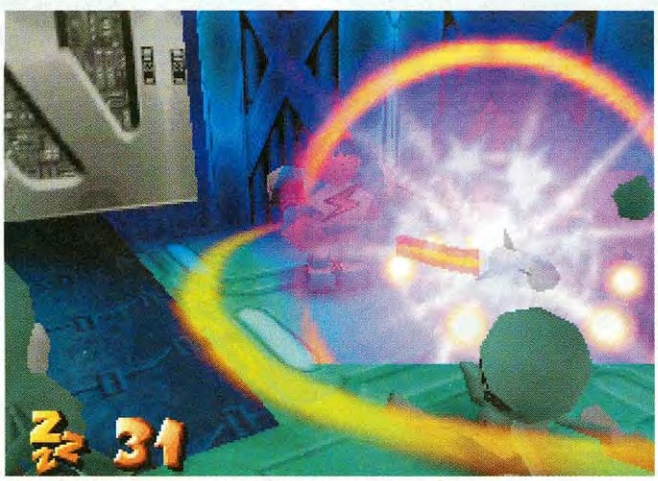
Ninjas und Piratenschiffe – an Ideen herrscht hier kein Mangel.



Schwingende Beile sind in Jump&Runs wohl Standard.

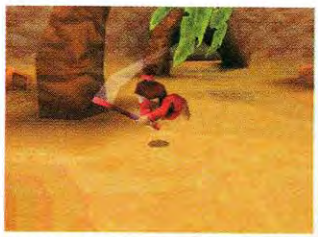
Robo-Ruff und Turbo-Tumble

Spielerisch sollen sich die beiden Geschwister letztendlich nicht unterscheiden, doch an Abwechslung dürfte es bei Ruff&Tumble trotzdem nicht fehlen: Dreh- und Angelpunkt des Gameplays ist ein



Die Grafik überzeugt mit einigen hervorragenden Lichteffekten.

Monster-Ruff wird hier von einigen witzigen Zombies angegriffen.



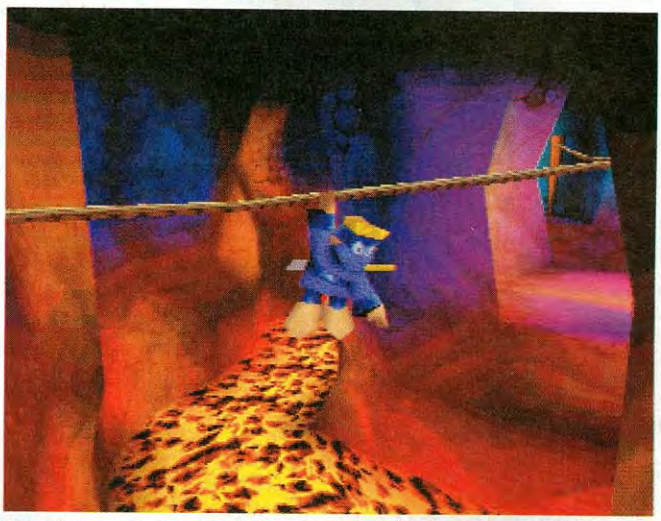
An der Schleife erkennt man Tumble auch in dieser Ninja-Montur problemlos sofort.

Die Zombies auf dem Friedhof erinnern ein wenig an Psygnosis' Lemmings.

Verwandlungssystem. Sobald ihr eine entsprechende kleine Kiste findet, können die beiden Rabauken nämlich in eine neue Rolle schlüpfen und das Nachthemd gegen etwas passendere Kleidung eintauschen. Im Nahkampf mit den zahlreichen, meist recht witzigen Monstern setzt ihr euch mit den speziellen Angriffstechniken als Ninja natürlich viel leichter durch, auch ein knallharter Teddybär kann in der Offensive natürlich nicht mit zwei scharfen Klingen mithalten. Ebenfalls sehr stark, aber leider ebenso schwerfällig sind Ruff und seine Schwester in der witzigen Monster-Form. Optimal für Kämpfe ist natürlich das knallbunte Outfit des unverwundbaren Kaspers, in dem ihr blitzschnell mit sämtlichen Gegnern aufräumt, während ihr als Roboter z. B. auch kurzfristig schweben könnt, um so bestimmte Stellen der Levels zu erreichen.

Zutritt nur für Monster!

Das Wechseln zwischen den unterschiedlichen Identitäten soll bis zur Endversion des Spiels verstärkt ins Leveldesign eingebunden werden. So werdet ihr manche Türen nur öffnen können, wenn ihr euch zuvor als Monster oder Ninja auf ein entsprechendes Symbol gestellt habt, so daß die gezielte Anwendung der diversen Spielfiguren unabdingbar sein wird. Zwar sollen die Levels trotz allem recht linear aufgebaut sein, doch mit bloßem Durchlaufen ist es auch nicht getan: Viele Orte könnt ihr erst verlassen, wenn ihr eine bestimmte Anzahl von entsprechenden Symbolen aufgesammelt habt. Apropos Symbole: Besonders witzig fanden wir, daß die Lebensenergie in „Restschlaf" angezeigt wird. Sterben können Ruff und Tumble in ihren Träumen schließlich nicht – aber aufwachen!



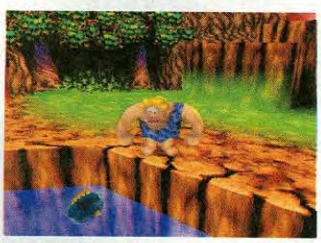
Das Klettern an Seilen ist eine der Spezialfähigkeiten des Ninja.

Die Gegner, wie hier ein Skelett, dürften nur den Jüngsten Alpträume bereiten und passen perfekt zum Cartoon-Ambiente des Spiels.

Wecker stellen nicht vergessen!

Ruff&Tumble ist aufgrund der sehr guten Grafik und des schon jetzt ansprechenden Gameplays ein Titel, den man sich vormerken sollte. Zwar ist das Spiel nicht so facettenreich wie ein Super Mario 64, doch dürften Fans von witzigen Jump&Runs hier voll auf ihre Kosten kommen. Die größten Sorgen dürfte Eurocom daher nicht die Qualität des eigenen Spiels, sondern eher das hohe Niveau der N64-Konkurrenz bereiten, denn die ist bekanntlich äußerst hochwertig. Als Trumpf könnte sich dabei der 2-Spieler-Splitscreen-Modus erweisen, von dem es allerdings noch keine Bilder gibt. Einige der anderen Screenshots auf diesen Seiten sind übrigens noch von der weitgehend identischen PlayStation-Version.

Michael Pruchnicki

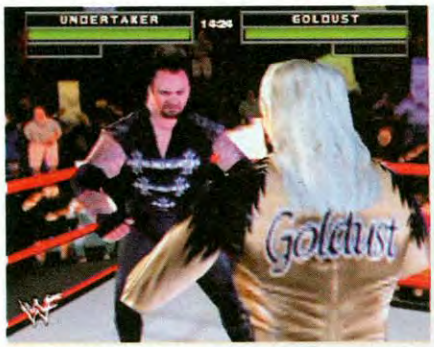


Dies dürfte ein wohl vergeblicher Kommunikationsversuch sein.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Ruff&Tumble*
Genre: ..... *Jump&Run*
Spieler: *1-2*
Levels: ..... *18 Levels, 6 Welten*
Hersteller: ..... *GT Interactive*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *3. Quartal 1999*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Die gelungene Grafik kann bereits jetzt überzeugen, ob Ruff&Tumble in Sachen Leveldesign da mithalten kann, läßt sich derzeit aber nur mutmaßen. Ruff&Tumble hat auf jeden Fall das Zeug zum Hit, insgesamt verspricht das Gameplay aber etwas geradliniger als beispielsweise bei Super Mario 64 zu werden.



Die detaillierten Texturen lassen selbst die Falten von Goldusts Anzug gut rüberkommen.

Durch die große Anzahl an Wrestlern sind diesmal auch viele Neulinge wie Val Venis vertreten.

Stone Cold Steve Austin gegen The Rock lautete auch der Main Event in Oberhausen.

Wrestling, 1-4 Spieler, Acclaim

WWF ATTITUDE

Im Rahmen des „WWF strikes back"-Events in Oberhausen präsentierte Acclaim erstmals eine spielbare Version des kommenden 256-MBit-Monsters WWF Attitude – wie fällt wohl der erste Vergleich mit der bisherigen Referenz WCW/nWo Revenge von THQ aus?

Die WWF bot in Oberhausen den zahlreich erschienenen deutschen Fans eine Show von gewohnter Qualität. Nach einem laschen Eröffnungsmatch zwischen X-Pac und dem ewigen Verlierer Brooklyn Brawler steigerte sich die Qualität der Matches bis zum Main Event zwischen The Rock und Stone Cold Steve Austing deutlich. In der kurzen Pause stellte sich The Rock nicht nur den Fragen der anwesenden VIP-Gäste, sondern auch zum Joypad-Duell bei einer frühen N64-Version des brandneuen WWF Attitude. Insgesamt waren die „echten" Matches aber deutlich ergiebiger als das Geschehen auf den Bildschirmen – doch dazu später mehr.

Mankind dürfte nicht nur in dieser Form im Spiel zu finden sein.

Optionen bis zum Abwinken

Was die Spielmodi angeht, lassen sich die Entwickler von Iguana West bei WWF Attitude wahrlich nicht lumpen: Es werden Lumberjack-Matches, Survivor Series, Royal Rumble oder auch ein mit 8 Mitspielern ausfechtbares King-Of-The-Ring-Turnier geboten. Wenn ihr wollt, könnt ihr euch aus den diversen Möglichkeiten im Create-a-PPV-Modus einen großen Event zusammenstellen. Um die Sache interessant zu gestalten, könnt ihr dabei die insgesamt sieben Champion-Gürtel, die das Spiel verwaltet, aufs Spiel setzen oder diverse, noch nicht näher bestimmte Spezialmatches ansetzen. Besonders motivierend könnte der Karriere-Modus für 1-4 Spieler werden, bei dem ihr eine

Auf einige Entfernung bleibt von der Grafikpracht der Nahaufnahmen natürlich nicht mehr sonderlich viel übrig.

ganze WWF-Saison miterleben könnt – inkl. wöchentlicher Shows wie RAW und großer PPVs.

Theorie...

Laut Acclaim wird das fertige Spiel über 400 Moves bieten, die allesamt durch aufwendiges Motion Capturing lebensecht animiert sein sollen. Shane McMahon und Jerry Lawler werden das Geschehen mit ihren Kommentaren begleiten, für die auf der 256-MBit-Cartridge auch ausreichend Platz sein sollte. Dieser wird jedoch nicht nur dafür genutzt, durch den umfangreichen Kader von über 40 Wrestlern dürftet ihr diesmal kaum einen Star vermissen. Auch sollen etliche neue illegale Gegenstände das Waffenarsenal des Vorgängers ergänzen. Der Edit-Modus soll zwar diesmal eine freie Wahl der Moves und Finisher erlauben, allerdings bleiben lange Haare den fertigen Wrestlern im Spiel vorenthalten und es wird auf keinen Fall möglich sein, bekannte Wrestler aus der Konkurrenzliga WCW nachzubauen.

...und Praxis

So vielversprechend dies alles auch klingen mag, in Oberhausen war davon noch nicht viel zu spüren. Zwar hatte Acclaim es geschafft, noch rechtzeitig eine spielbare N64-Version auf die Beine zu stellen, doch spielbar waren in erster Linie die umfangreichen Menüs. Wobei man hier auch Abstriche machen mußte: Zwar konnte man im Edit-Modus erneut mit unzähligen Optionen einen eigenen Wrestler zusammenstellen, das Aufrufen des besonders interessanten Move-Menüs rief aber lediglich wiederholt einen Absturz hervor. Auch die Action im Ring war vor Abstürzen alles andere als sicher, was aber noch das kleinere Übel war. Tatsächlich waren die Moves einfach noch nicht implementiert und außer Schlagen und Laufen gab es nicht viel, was man schon hätte tun können. Zudem drehten sich die Wrestler noch nicht in Richtung ihres Gegners und bei einem Rauswurf aus dem Ring ging das Opfer in eine endlos wiederholte Umkipp-Animation. Ziemlich enttäuschend für ein Spiel, das doch eigentlich direkt auf dem Vorgänger aufbauen sollte. So bleibt derzeit nur die Erkenntnis, daß WWF Attitude auf dem Datenblatt hervorragend aussieht, in der Praxis bisher jedoch nur wenig Aussagekraft besitzt. Lediglich einige Sachen scheinen jetzt schon klar: Die Grafik ist erneut sehr gut geraten, doch der Spielablauf ist träger und die Animationen weniger elegant als beim großen Konkurrenten WCW/nWo Revenge. Acclaim wird sich jedenfalls noch ziemlich reinhängen müssen, um WWF Attitude zum Release im Juni auf Champion-Niveau zu bringen. Und zur gleichen Zeit erscheint in Japan schon die japanische Version von Revenge – allem Anschein nach auch mit einem Edit-Modus. Es verspricht also ein heißer Wrestling-Sommer am N64 zu werden!

Michael Pruchnicki

Von links nach rechts: Owen Hart, Debra und Jeff Jarrett verteilten zahlreiche Autogramme.

Selbst The Rock, laut eigenen Aussagen auch privat Videospieler, spielte eine Runde WWF Attitude.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....WWF Attitude
Genre:.....Wrestling
Spieler:.....1-4
Levels:.....Über 40 Wrestler
Rumble-Pak-Unterstützung:.....Ja
Expansion Pak:.....Nein
Hersteller:.....Acclaim
Preis:.....tba.
Release:.....Juni
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Die vielversprechenden angekündigten Features klingen nach wie vor sehr gut, doch verdiente die erste spielbare Version von WWF Attitude leider diese Bezeichnung kaum – gerade die wichtigen Details in Sachen Steuerung und Create-A-Player waren noch nicht enthalten.

GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !
GAMERS POINT KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT
Zubehör ohne Ende
Sparen Sie Geld mit dem 'GAMERS POINT – RABATT SYSTEM'
MASTER SERVICE Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!
Super Service, Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Neuheiten

GameBoy

A/C Netzteil POCK.	24,95
Camera	89,95
Printer	114,85
Linkkabel Po-Po	14,95
Papier für Printer	19,85
Oddw.: Abe`s Adv.	59,95
Biene Maja	59,95
Bust-a-Move 4	59,95
Carmageddon deutsch	59,95
Conker's P. Tales	64,95
Daffy Duck	59,95
Frogger	49,95
Hexite	64,95
Holy Magic Century	64,95
Int. S. Soccer 99	64,95
Klax	*
Klustar	64,95
Live Wire	59,95
Micro Machines	44,95
NHL Pro 99	64,95
Rugrats	59,95
Space St. Sili. Vall.	49,95
Star Wars-Yoda St.	59,95
Tabaluga	64,95
Tom & Jerry	49,95
Top Gear Rally	69,95
WWF - Attitute	59,95

Nintendo 64

Powerflash GB-Ad.	109,95
Gamebuster	109,95
Gamekiller	49,95
Passport PLUS	79,95
RAM Erweiterung	64,95
Joypad Infra Rot	89,95
Joypad Orig. farbig	54,95
Joy. SV362 3D Sha.	54,95
Joypad SV384 Ultra	79,95
Joypad TM Stingr.	64,95
Lenkrad ASCII 64	124,95
Lenkrad G64 Gam	124,95
Memory C. 256K L3	24,95
Memory Card 4M	59,95
Memory Card 5M	69,95
Rumble P. +1M Inno	39,95
Rumble P. +1M LX4	44,95
Rum. P.+ 256K JOY	29,95
Rumble Pack JOY	24,95
Rumble Pack LX4	29,95
Rumble Pack ORIG	39,95
AS-Baseball 2000	104,95
All Star Tennis 99	114,95
California Speed	*
Carmageddon deutsch	104,95
Castlevania 64	*
Charl. Blast Territ.	89,95
F1 World GP (PC)	69,95
F1 World G. Prix 2	89,95
Flying Dragons	94,95
Goemon - M. Ninja 2	*
Lylat Wars (PC)	69,95
M. Machines 64T	124,95
NHL Pro 99	*
Racing Simul. 2	119,95
Rampage 2	*
Rush 2 - Ex. Racing	114,95
Shadowgate	134,95
Snowb. Kids (PC)	69,95
S.Mario Kart 64 (P)	69,95
Tonic Trouble	114,95
Wave Race 64 (PC)	69,95
World L. Soccer 99	*

ab 250,- DM 1x1Meg Memory Card kostenlos (N64/PSX) (lieferbare Ware) (nur bei Software)

Zelda • R. Evil Figuren ab 19,95 DM • Top 20 • Soundtracks • Videos

1.	Fifa 99	104,95
2.	Beetle Adventure Racing	104,95
3.	Vigilante 8	119,95
4.	Gex 64 - Enter the Gekko	114,95
5.	Turok 2	109,95
6.	Star Wars - Rorue Squadron	114,95
7.	Zelda 64	114,95
8.	1080° Snowboarding	89,95
9.	Chameleon Twist 2	114,95
10.	Mario Party	99,95
11.	Mission: Impossible	104,95
12.	Virtual Pool 64	114,95
13.	WCW vs. NWO: Revenge	134,95
14.	Center Court Tennis	124,95
15.	Diddy Kong Racing	89,95
16.	Space Station Silicon Valley	89,95
17.	Banjo-Kazooie	89,95
18.	Int. Superstar Soccer 98	89,95
19.	NBA Live 99	109,95
20.	Penny Racers	89,95

Lösungsbücher ab 9,95 DM

gebote

Nintendo 64

Lamborghini 64	44,95
Extreme G	49,95
N.Winter Olymp. '98	49,95
Dark Rift	49,95
Hexen 64	49,95
Int. SS. Soccer 64	49,95
Clayfighter 63 1/3	49,95
San Franc. Rush	49,95
FIFA 98-WM-Qualifi.	49,95
Wetrix	54,95
Bust-a-Move 2	54,95
Goemon 3D-M. Nin.	64,95
Wai. Country Club	69,95
Lost Vikings 2	69,95
M&M-Great Circus	69,95
Mick. Mag. Quest	69,95
PGA Tour	24,95
Prince of Persia 2	94,85
S. Bomberman 2	69,95
S. Play Act. Footb.	19,85
Super Tennis	24,95
Tetris Attack	29,85
Tim in Tibet	49,95
Time Cop	19,95
Timon & Pumbaas	69,95
Will.Arc.Great. Hits	99,95

SNES

Adaptor 50/60HZ	64,95
Fighter Pad	49,85
Joypad Original	39,85
Joypad SV337 PN 2	69,95
Aladdin	69,95
Arkanoid	44,95
Donkey Kong C. 1	69,95
Kirbys Dr. Course	49,85

Merchandise

Figuren Alien Res.	39,95
Figuren Crash Ban.	29,95
Figuren DN	39,95
Figuren MG-SOLID	29,95
Figuren Fr. 13th.	39,95
Figuren Nightmare	44,95
Figuren Texas Chai.	44,95
Figuren R.Evil	29,95
Figuren SPAWN	29,95
Figuren Species 2	44,95
Figuren Tekken 3	29,95
Figur Lara C. in Wet	69,95
Figuren Zelda	24,95
Figuren Zelda Coll.	39,95
Kapuzenshirt Zelda	64,95
Maske SCREAM	39,95
MGS Trading Cards	4,95
Mouse Pad versch.	19,95
Pin Zelda	3,95
Puppe D. Kong TAL	74,95
Puppe Mario TALK	74,95
Puppe Yoshi TALK	74,95
Rucksack ZELDA	79,95
Schlüßelanh. DKC	9,95
Schlüßel. Mario/Wa.	9,95
Schlüß. Mario Kart	9,95
Soundtr. Capcom 4	39,95
Soundtr. MG-Solid	19,95
Soundtr. R. Evil	39,85
Statue Lara Croft	79,95
Tasse - Zelda	19,95
T-Shirt Formula 1	14,85
T-Shirt Mar. Kart 64	19,85
T-Shirt Siedler 3	29,95
T-Shirt T. Raider	34,95
T-Shirt Zelda	29,95

Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem (ntsc/pal) - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM. Ladenpreise variieren!

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns

Ladenpreise variieren

Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

MARS? JUPITER? .... DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE !!

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!
Telefax: 0721-93357 28

Strategie, 1 Spieler, Nintendo

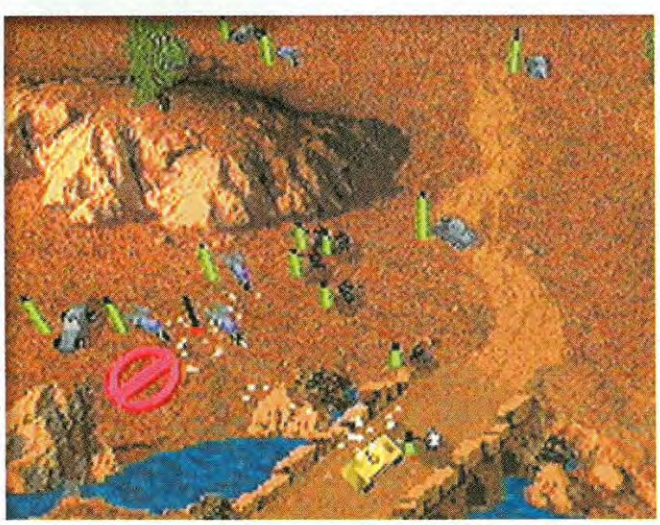
COMMAND & CONQUER 64

Nach dem durchschlagenden Erfolg des Echtzeit-Strategie-Vorreiters aus dem Jahre 1995 entsenden die Feldherren von Westwood ihre Streitkräfte nun auch auf das bislang friedfertige N64-Schlachtfeld.

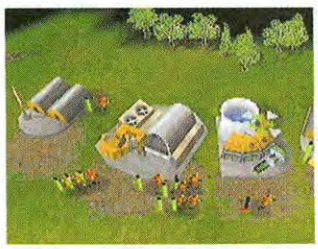
In gar nicht allzu ferner Zukunft wird die heile Welt von einer Gruppe übler Terroristen bedroht. Die wilden Vasallen der NOD-Bruderschaft schmieden finstere Pläne, um die Regierungen der Erde zu unterjochen und die Demokratie durch ihr neo-faschistisches Regime abzulösen. Um die düsteren Visionen der Terroristen unter der Herrschaft eines machthungrigen Größenwahnsinnigen zunichte zu machen, setzen die Regierungen ihre GDI-Truppen (Global Defense Initiative) ein. In dem unausweichlichen Konflikt zwischen den Verbänden dreht sich alles um die Gewinnung des Tiberium. Dieses ebenso seltene wie wertvolle Mineral kann als Treibstoff für moderne Kampffahrzeuge verwendet werden und stellt darüber hinaus eine Art Währung dar, mit der neue Technologien zur Kriegsführung oder Rohstoffgewinnung erworben oder finanziert werden können. Nachdem ihr euer Hauptquartier auf geeignetem Gelände errichtet habt, solltet ihr eure Schürffahrzeuge aussenden, um den wertvollen Rohstoff abbauen zu können. Im Gegensatz zur Ur-PC-Version werden die wuseligen Aktivitäten der verfeindeten Truppen auf dem N64 in 3D dargestellt. Ob durch die Expansion-Pak-Unterstützung eine höhere Auflösung des Kriegsterrains realisiert wird, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch ungewiß. Habt ihr eure Basis zu stattlicher Größe ausgebaut und wollt expandieren, gilt es, das unbekannte Terrain zu erforschen. Dieses ist in einen (von den Entwicklern beabsichtigten) Nebel gehüllt, erst beim Begehen des Geländes werden die neu erschlossenen Gebietsteile sichtbar. Mit Hilfe der Controller-Knöpfe soll eine Vielzahl von unterschiedlichen Befehlen schnell und unkompliziert ausführbar sein. Durch eine spezielle Sound-Kompression kommen Hobby-Strategen in den Genuß von umfangreicher Sprachausgabe. Interessant dürfte sein, ob und wie ein Mehrspielermodus Berücksichtigung finden wird, aufgrund der technischen Möglichkeiten kommt eigentlich nur ein Splitscreen-Modus in Betracht. Ob die hart umkämpften Erdteile bei Angriffen mittels des Rumble Pak beben werden, ist ebenso ungewiß wie der Ausgang des erbitterten Konflikts.

Jens Quentin

Zwischen den aufgebauten Gebäude-Komplexen herrscht rege Betriebsamkeit. Die Soldaten marschieren auf Kommando los.



Auf der Suche nach geeigneten Bauplätzen erschließen die Truppen neue Landschaftsabschnitte, die aufgedeckt werden.



Im Bild seht ihr eine kleine Übersicht über die verschiedenen Gebäudetypen.

Mittels der animierten Briefings erhält der Spieler neue Aufträge.

Panzerfahrzeuge gehören natürlich auch auf dem N64 zu einem erfolgreichen Kriegseinsatz.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Command & Conquer
Genre: .....Strategie
Spieler: 1
Levels: .....ca. 50 Missionen
Rumble-Pak-Unterstützung .....tba.
Expansion Pak.....tba.
Hersteller: .....Nintendo
Preis: .....ca. DM 100,-
Release: .....Juli '99
Einschätzung: .....Sehr gut

Beurteilung: Echtzeit-Strategen fiebern dem ersten Titel dieses Genres auf dem N64 mit Spannung entgegen. Erste Bilder lassen auf bewährtes Command & Conquer-Ambiente mit abwechslungsreichen Missionszielen schließen.

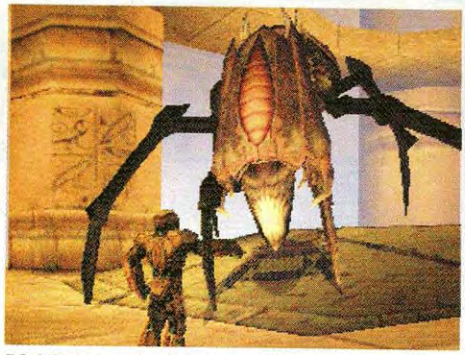
Action, 1- 4 Spieler, Acclaim

ARMORINES

Neben Shadow Man und einem weiteren Turok-Spiel hat Acclaim mit Armorines ein weiteres heißes Eisen im Feuer. Das fulminante Action-Feuerwerk lehnt sich dabei storytechnisch an den Film Starship Troopers an.

Eine mutierte, insektoide Brut ist im Begriff, die Bevölkerung von Sibirien komplett zu vernichten – und zwar auf eine sehr qualvolle Art und Weise. Ich sage nur: Tod durch Verspeisung. Zwei Wissenschaftler mit einem experimentellen Kampfanzug nehmen es auf sich, die Menschen zu retten, und können wahlweise aus einer Ego-Ansicht oder in einer Tomb Raider-ähnlichen Perspektive gegen die Bedrohung ankämpfen. Die Grafikengine basiert dabei zum Großteil auf der von Turok 2, wurde aber um die Lichteffekte von Forsaken ergänzt – das Endresultat dürfte also ziemlich spektakulär ausfallen, zumal die Entwickler von Probe auch unnötige Slowdowns vermeiden wollen. Darüber hinaus verspricht man uns intelligente Gegner, mächtige Wummen und einen exquisiten Multiplayermodus.

Marco Marzinkowski



Pfui Spinne! Auch Gegner dieser Art wollen bei Armorines bezwungen werden.

Die Lichteffekte sind überarbeitete Derivate der Forsaken-Engine.

Einige Kreaturen könnten dem Film Aliens entsprungen sein.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Armorines
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Levels:	tba.
Rumble-Pak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak	Ja
Hersteller:	Acclaim
Preis:	ca. DM 109,-
Release:	Dezember '99
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Sollte die Technik wirklich das halten, was Acclaim verspricht, und zudem das Gamedesign stimmig werden, können sich Freunde gepflegter Action auf ein wahres Highlight einstellen.

JOY TECH GERMANY

MEMORY CARD
- Nintendo 64™ kompatibel
- erfaßt bis zu 123 Datenseiten,
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, blau, grün, gelb, schwarz und transparent

JOLT PACK
- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

MEMORY CARD PLUS
- MEMORY CARD mit 492 Datenseiten

SCART-KABEL
- Nintendo 64™ kompatibel
- 2 m lang

ADVANCED JOLT PACK
- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK
- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

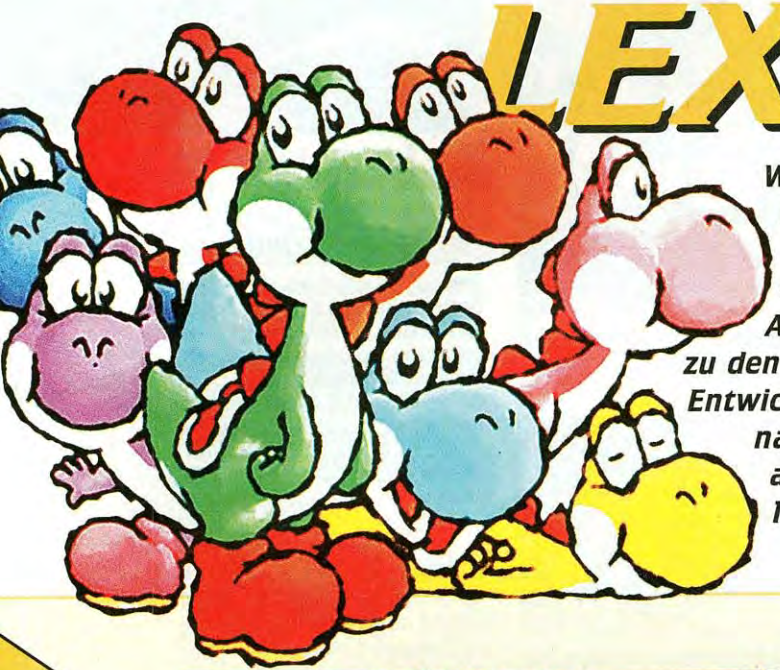
CONTROLLER PLUS 64
Nintendo 64™ kompatibel
Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
Präzisions 3D Analog-Stick
Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
2 m langes Kabel
Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

Erhältlich bei
Theo KRANZ VERSAND
Tel. 0931/3545219
und im gut sortiertem Fachhandel

Im Exclusivertrieb durch
dynatex
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
http://www.dynatex.de

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland, Japan und den USA erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 10.4.99) der für Deutschland geplanten N64-Spiele.

Bereits erhältlich (D) (Stand: April)

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	87%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	11/97	84%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump&Run				
Banjo-Kazooie	Jump&Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo	10/98	83%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	4/99	72%
Gex 64	Jump&Run	GT Interactive	10/98	79%
Glover	Jump&Run	Hasbro	12/98	80%
Mischief Makers	Jump&Run	Nintendo	11/97	67%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Jump&Run

Jump&Run-Freunde müssen sich bis zum Release leider noch lange gedulden.

Titel: . . . . . .A Bug's Life
Hersteller: . . . . . .Activision
Release (D): . . . . . .Januar 2000

Action

Der Kampf gegen die mutierte Insektenbrut soll im Dezember beginnen.

Titel: . . . . . .Armorines
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Dezember 1999

Action

IN ARBEIT

Wenn es doch wie bei Donkey Kong World zumindest schon ein Bild geben würde...

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .3. Quartal 1999

Action-Adventure

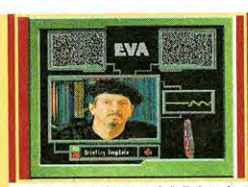
Der Kulttitel von Capcom soll noch dieses Jahr für das Nintendo 64 umgesetzt werden.

Titel: . . . . . .Bio Hazard 64
Hersteller: . . . . . .Capcom
Release (D): 1999

Action-Adventure

Mitte Mai soll die PAL-Version nun endlich in den Läden stehen.

Titel: . . . . . .Castlevania
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .14. Mai '99



Strategie

Der Klassiker im Bereich Echtzeitstrategie soll im Juli auf dem N64 für Furore sorgen.

Titel: . . .Command & Conquer
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Juli '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64-DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Jump&Run

Donkey Kong hat sich den zweiten Platz der Most-Wanted-Charts zurückerobert.

Titel: ....Donkey Kong World
Hersteller: .....Rare
Release (D): 1999

Jump&Run

Fast schon ein Wunder: Diesmal hat sich nichts am Release-Termin geändert.

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....September '99

Rennspiel

Ab Seite 30 findet ihr den ersten großen Test des Formel-1-Spektakels.

Titel: ...F-1 World Grand Prix II
Hersteller: Nintendo
Release (D): .....Juni '99

Jump&Run

Für die Nintendo-64-Fassung wird es wieder exklusive Levels geben.

Titel: Gex 3: Deep Cover Gecko
Hersteller: .....Crystal Dynamics
Release (D): .....Juli '99

Jump&Run

In der nächsten Ausgabe folgt Teil eins der umfangreichen Komplettlösung.

Titel: .....Goemon 2
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Ende Mai '99

Simulation

Wird Harrier 2001 der nächste Hit von Paradigm (Pilotwings, F-1 World Grand Prix)?

Titel: .....Harrier 2001
Hersteller: .....Paradigm
Release (D): 1999

Rollenspiel

Harvest Moon 64 ist auf Platz drei der Most-Wanted-Charts eingesteigen.

Titel: .....Harvest Moon 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 1999

3D-Action-Adventure

Der interessante Genremix konnte unseren Redakteur Jens Quentin begeistern.

Titel: .....Hybrid Heaven
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....3. Quartal '99

Action-Adventure

Schlechte Nachrichten von Ubi Soft: Vor Ende des Jahres gibt es kein Hype.

Titel: ...Hype: The Time Quest
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....November '99

3D-Action

Ob der Juni-Termin wohl gehalten werden kann? Spielbares Material ist außer Sicht.

Titel: .....Jet Force Gemini
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....Juni '99

Action

Auf Seite 43 nimmt Florian Brich das Klassiker-Update unter die Lupe.

Titel: .....Lode Runner
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....Mai '99

Rennspiel

Das Rennen steigt später: Der Termin wurde von Juni auf September verschoben.

Titel: ..Looney Tunes Space Race
Hersteller: .....Infogrames
Release (D): .....September '99

Abkürzungen: tba.* = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Bereits erhältlich (D) *(Fortsetzung v. Seite 24)*

Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump&Run	Infogrames	11/98	79%
Yoshi's Story	Jump&Run	Nintendo	4/98	84%

Rollenspiel

Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%

Action

Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—	—
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/LucasArts	2/99	80%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%

Beat 'em Up

Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	9/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	7/98	69%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—	—
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%

Fußball

FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	EA	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%

Basketball

NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%

Eishockey

NHL 99	Eishockey	EA	11/98	92%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%

Football

Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	American Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	12/98	89%

Wrestling

WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%

Sportspiele (Sonstige)

All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
Centre Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%

Denkspiel

Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%

Simulation

Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%

Erscheint 1999 in Deutschland

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Release
April				
Chameleon Twist 2	Jump&Run	Sunsoft	72%	April
Flying Dragon	Beat 'em up	Take 2	—	April
MicroMachines 64 Turbo	**Rennspiel**	**Codemasters**	**85%**	**23. April**
Milo's Astro Lanes	**Bowling**	**Take 2**	**52%**	**April**
Mai				
Airport Inc.	Simulation	Telstar	—	Mai
All Star Baseball 00	Baseball	Acclaim	—	Mai
All Star Tennis '99	**Tennis**	**Ubi Soft**	**73%**	**Mai**
California Speed	**Rennspiel**	**Midway**	**72%**	**15. Mai**
Carmageddon 64	**Rennspiel**	**SCI**	**—**	**Mai**
Castlevania	**3D-Action**	**Konami**	**83%**	**15. Mai**
Goemon 2	**Jump&Run**	**Konami**	**86%**	**Mai**
Lode Runner	**Action**	**Infogrames**	**73%**	**Mai**
NBA Pro 99	**Basketball**	**Konami**	**—**	**Mai**
NHL Pro 99	**Eishockey**	**Konami**	**77%**	**28. Mai**
Rampage 2	**Action**	**Midway**	**—**	**Mai**
Wild Metal Country	3D-Action	Gremlin	—	Mai
Juni				
DN: Zero Hour	**3D-Action**	**GT Interactive**	**—**	**Juni**
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	—	Juni
Jet Force Gemini	Action	Rare	—	Juni
NFL Blitz	Football	Midway	85%	1. Juni
Racing Simulation 2	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	**—**	**Juni**
Shadow Gate 64	**Action-Adventure**	**Kemco**	**—**	**Juni**
Space Race	Rennspiel	Infogrames	—	Juni
Star Wars: Racer	Rennspiel	LucasArts	—	Juni
Superman	3D-Action	Titus	—	Juni
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	—	Juni
Juli				
Gex 3: Deep Cover Gecko	Jump&Run	Eidos	—	Juli
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	—	Juli
August				
Jest	Jump&Run	Infogrames	—	August
Shadow Man	**3D-Action**	**Acclaim**	**—**	**August**
StarCraft 64	Strategie	Blizzard	—	August
September				
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	—	September
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	—	September
Looney Tunes	**Rennspiel**	**Infogrames**	**—**	**September**
Rugrats: Scavenger Hunt	**Action**	**THQ**	**—**	**September**
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	—	September
Re-Volt	**Rennspiel**	**Acclaim**	**—**	**September**
Roadsters '98	Rennspiel	Titus	—	September
Oktober				
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	—	Oktober
Tasmanian Express	Jump&Run	Infogrames	—	Oktober
November				
Hype: The Time Quest	**Action-Adventure**	**Ubi Soft**	**—**	**November**
Nuclear Strike	**Action**	**THQ**	**—**	**November**
Weitere Releases in 1999:				
A Bug's Life	Action-Adventure	Activision	—	Januar 2000
Acclaim Sports Soccer	Fußball	Acclaim	—	1999
Armorines	**Action**	**Acclaim**	**—**	**Dezember**
Army Men: Sarge's Heroes	**Action**	**3DO**	**—**	**1999**
Banjo-Tooie	Jump&Run	Rare	—	3. Quartal '99
Batman	Action	Ubi Soft	—	1999
Donkey Kong World	3D-Jump&Run	Rare	—	1999
Duck Dodgers	Arcade	Infogrames	—	Sommer '99
Fighters Destiny 2	Beat 'em Up	Imagineer	—	1999
Grand Theft Auto	**Action**	**DMA**	**—**	**1999**
Hydro Thunder	**Rennspiel**	**Midway**	**—**	**1999**
Hyper-Bike	**Rennspiel**	**Kemco**	**—**	**1999**
Mario Golf	Golf	Nintendo	—	2. Halbjahr '99
MiniRacers	Rennspiel	Rare	—	1999
O.D.T.	**3D-Action**	**Infogrames**	**—**	**1999**
Ogre Battle 3	RPG	Nintendo	—	2. Halbjahr '99
Perfect Dark	Action	Rare	—	November
Rat Attack	Arcade	Mindscape	—	1999
Road Rash	Rennspiel	THQ	—	1999
Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	75%	2. Halbjahr '99
Tiger Woods 2000	**Golf**	**EA**	**—**	**1999**
Twelve Tales: Conker 64	**Jump&Run**	**Rare**	**—**	**1999**
WCW Nitro	Wrestling	THQ	—	1999
World League Soccer '99	Fußball	Eidos	—	1999

Golf

In der nächsten Ausgabe können wir wahrscheinliche neue Infos und Bilder bieten.

Titel: . . . . . .Mario Golf
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .2. Halbjahr '99

Action

Werner Spachmüller kann den Release des zweiten Teils kaum noch erwarten.

Titel: . .Mission: Impossible 2
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): 1999

Basketball

Versprochen: Nächste Ausgabe kommt endlich der Test von NBA Pro 99.

Titel: . . . . . .NBA Pro 99
Hersteller: . . . . . .Konami
Release (D): . . . . . .Mai '99

3D-Action

Infogrames hat sich die Rechte an dem Action-Adventure O.D.T. geschnappt.

Titel: . . . . . .O.D.T.
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): 1999

Rollenspiel

Wir versuchen, Nintendo neue Informationen zu dem Strategical entlocken.

Titel: . . . . . .Ogre Battle 3
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 1999

3D-Action

Weiterhin die Nummer 1 auf eurer Wunschliste: das Agentenspektakel von Rare.

Titel: . . . . . .Perfect Dark
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .November '99

Rennspiel

In der Rubrik „Nachgefragt bei..." findet ihr Infos zu den Release-Verzögerungen.

Titel: . . . .Racing Simulation 2
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Juni '99

Jump&Run

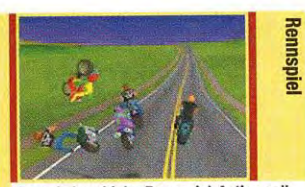
In der Rubrik „Nachgefragt bei..." bekommt ihr neue Fakten zu diesem Jump&Run.

Titel: . . . . . .Rayman 2
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .September '99

Rennspiel

Stefan Luludes will uns für die nächste Ausgabe eine spielbare Version vorstellen.

Titel: . . . . . .Re-Volt
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .September '99



Rennspiel

Freunde brachialer Rennspiel-Action sollten sich den Titel vormerken.

Titel: . . . . . .Road Rash 64
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): 1999

Jump&Run

Das knuddelige Jump&Run stellen wir euch ab Seite 18 vor.

Titel: . . . . . .Ruff&Tumble
Hersteller: . . . . . .GT Interactive
Release (D): . . . . . .3. Quartal '99

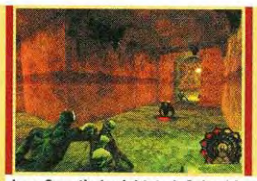
Action-Adventure

Nächste Ausgabe folgt der Test zum gruseligen Action-Adventure.

Titel: . . . . . .Shadowgate 64
Hersteller: . . . . . .Kemco
Release (D): . . . . . .Juni '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

3D-Action



Jens Quentin berichtet ab Seite 14 umfassend über den Acclaim-Kracher.

Titel: . . . . . .Shadow Man
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .August '99

Beat 'em Up

Die Prügelei mit Mario konnte immerhin in die Most-Wanted-Charts einsteigen.

Titel: . . . . . .Smash Brothers
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .2. Halbjahr '99

Strategie

Neben Command & Conquer der zweite Echtzeitstrategie-Hammer.

Titel: . . . . . .StarCraft 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .August '99

Action-Adventure

Auf den Seiten 12 und 13 findet ihr Fakten zu dem Star Wars Abenteuerspiel.

Titel: . .Star Wars: Die dunkle Bedrohung
Hersteller: . . . . . .Nintendo/LucasArts
Release (D): . . . . . .Juni '99

Rennspiel

Das ungewöhnliche Rennspiel könnte zur Konkurrenz für WipEout 64 werden.

Titel: . . .Star Wars: Pod Racer
Hersteller: . . . . . .Nintendo/LucasArts
Release (D): . . . . . .Juni '99

3D-Action

Sehr zweifelhaft: In den Staaten soll der Titel angeblich schon im Mai erscheinen.

Titel: . . . . . .Superman
Hersteller: . . . . . .Titus
Release (D): . . . . . .Juni '99

RPG

Ob der Kult-Klempner sein zweites Rollenspiel wohl auch bei uns erleben darf?

Titel: . . . .Super Mario RPG 2
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (J): 1999

3D-Jump&Run

In den News findet ihr neue Infos zum Jump&Run von Infogrames.

Titel: . . . .Tasmanian Express
Hersteller: . . . . . .Infogrames
Release (D): . . . . . .Oktober '99

3D-Jump&Run

Titelheld ED könnte laut Ralf Wirsing von Ubi Soft Kultstatus erreichen.

Titel: . . . . . .Tonic Trouble
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Juni '99

Turok 3

Acclaim ließ sich leider noch keine weiteren Informationen entlocken.

Titel: . . . . . .Turok 3
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): 1999

Jump&Run

Rare ist fleißig: Auch dieser Action-Shooter soll noch in diesem Jahr erscheinen.

Titel: .Twelve Tales: Conker 64
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): 1999

3D-Action

In euren Most-Wanted-Charts ist der Titel von Platz 6 auf 10 gefallen

Titel: . . . . . .WinBack
Hersteller: . . . . . .Koei
Release (J): 1999

Nur über Import!

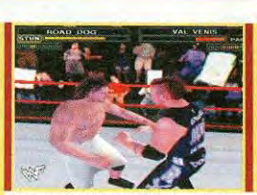
Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung	PAL-Release
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%	—-
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	54%	August '99
Battle Tanx	Action	3DO	USA	68%	1999
Brave Spirits	Wrestling	Hudson	Japan	58%	—-
California Speed	**Rennspiel**	**Midway**	**USA**	**72%**	**15. Mai '99**
Castlevania	**Action-Adventure**	**Konami**	**Japan/USA**	**83%**	**15. Mai '99**
Choro Q64	Rennspiel	Takara	Japan	82%	Oktober
Dezaemon 3D	Constr. Kit	Athena	Japan	79%	—-
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%	—-
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%	—-
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/Europa	—-	Erhältlich
Fire	Arcade	Hudson	Japan	33%	—-
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%	—-
Indiziert	3D-Action	Midway	USA	—-	—-
Indiziert	3D-Action	Rare	USA/Europa	—-	Erhältlich
Golden Nugget 64	Simulation	Westwood	—-	—-	
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%	—-
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%	—-
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—-	Ja
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%	
Jangou Simulation Mah	Knobelspiel	Video System	Japan	60%	—-
Jeopardy	Denkspiel	GameTek	USA	32%	—-
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	60%	—-
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%	—-
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%	—-
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%	—-
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%	Erhältlich
Magical Teris	Denkspiel	Capcom	Japan	85%	
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%	—-
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%	—-
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%	—-
Mario Party	Multiplayer	Hudson	Japan	—-	März '99
Milo's Astro Lanes	**Bowling**	**Crave**	**USA**	**52%**	**2. Quartal '99**
"Indiziert!"	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA/Europa	68%	Erhältlich
"Indiziert!"	Beat 'em Up	GT Interactive	USA	—-	—-
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—-	Erhältlich
MLB Ken Griffey Jr.	Baseball	Nintendo	USA	82%	—-
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Activision	USA	—-	—-
Pokemon Stadium	Action	Nintendo	Japan	80%	—-
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%	—-
Powerful Pro Baseball 5	Baseball	Konami	Japan	79%	—-
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%	—-
Indiziert	3D-Action	Midway/id	USA	—-	Geplant
Shadows Of The Empire	Action	LucasArts	Japan	78%	—-
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%	—-
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%	—-
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	67%	—-
Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	Japan	75%	1999
Snowboard Kids 2	**Snowboarding**	**Seta**	**USA**	**74%**	**1999**
Snowspeeder	**Snowboarding**	**Imagineer**	**Japan**	**—-**	**—-**
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%	—-
Star Soldier	Shoot 'em Up	Hudson	Japan	70%	—-
Strike Zone	Baseball	GT Int.	USA	68%	—-
Super Robot Spirits	Beat 'em Up	Banpresto	Japan	45%	—-
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%	—-
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%	—-
WCW Nitro	Wrestling	THQ	USA	49%	1999
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%	—-
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%	—-
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%	—-

Action

Angeblich wurde die Nintendo-64-Version nun sogar gecancelt. Wir bleiben am Ball.

Titel: . . . .Wild Metal Country
Hersteller: . . . . . .DMA
Release (D): . . . . . .Mai '99

Wrestling



Michael Pruchnicki stellt euch den neuesten Wrestling-Titel auf Seite 20 vor.

Titel: . . . . . .WWF Attitude
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Juli '99

Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time	4
2.	(2)	Turok 2	3
3.	(3)	WCW/nWo Revenge	4
4.	(Neu)	FIFA 99	1
5.	(9)	Mission: Impossible	8
6.	(5)	Banjo-Kazooie	9
7.	(4)	Rogue Squadron	3
8.	(13)	1080° Snowboarding	6
9.	(WE)	Turok	22
10.	(Neu)	Mario Party	1
11.	(10)	ISS 98	7
12.	(7)	F-Zero X	6
13.	(WE)	WWF Warzone	4
14.	(WE)	Yoshi's Story	6
15.	(8)	Super Mario 64	24

Die ersten drei Plätze zeigen sich unverändert – was für euren breitgefächerten Geschmack spricht. Auch sonst hat sich nichts Spektakuläres getan: FIFA 99 ist – wie zu erwarten war – hoch eingestiegen und auch Mario Party konnte sich als zweiter Neuzugang plazieren. Im Dunstkreis der Nachfolger sind Turok und WWF Warzone wieder in die Charts eingestiegen und auch Yoshi meldet sich nach langer Abstinenz wieder in den Top 15 zurück.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(Neu)	FIFA 99	1
2.	(Neu)	Mario Party	1
3.	(3)	Turok 2	3
4.	(Neu)	Gex 64	1
5.	(1)	Zelda: Ocarina Of Time	4
6.	(2)	Rogue Squadron	3
7.	(8)	Virtual Pool 64	2
8.	(4)	WCW/nWo Revenge	5
9.	(Neu)	Vigilante 8	1
10.	(WE)	Silicon Valley	2
11.	(Neu)	Penny Racers	1
12.	(WE)	Buck Bumble	2
13.	(9)	Twisted Edge	2
14.	(10)	Body Harvest	4
15.	(14)	Extreme G 2	3

Die Großen, sie fallen: So langsam scheint das Zelda-Fieber abzuebben, denn der Titel konnte sich nur noch auf Platz fünf plazieren. Auch für die Star Wars-Helden um Luke Skywalker ging es gleich vier Plätze herunter. FIFA 99 führt die Tabelle ebenso souverän an wie der FC Bayern selbige in der Bundesliga. Mario Party auf Platz 2 ist etwas überraschend, eine echte Sensation hingegen ist der vierte Platz vom endlich erschienenen Gex 64: Enter The Gecko.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Pokemon Snap	1
2.	(3)	Mario Party	4
3.	(1)	Smash Brothers	3
4.	(2)	Pikachu Genki Dechu	4
5.	(Neu)	Castlevania	1
6.	(5)	Zelda: Ocarina Of Time	5
7.	(7)	Pokemon Stadium	7

Die Pokemon-Euphorie im Mutterland von Nintendo kennt weiterhin absolut keine Grenzen, wie der erste Platz von Pokemon Snap, bei dem sich die Charaktere auf eine Safari begeben, eindeutig belegt. Bis auf den zweiten Neueinstieg Castlevania gab es praktisch nur Verschiebungen in den Charts. Aber auch hier zeichnet es sich deutlich ab: So langsam, aber sicher ist die größte Zelda-Euphorie vorbei.

Bestseller U.S.A.

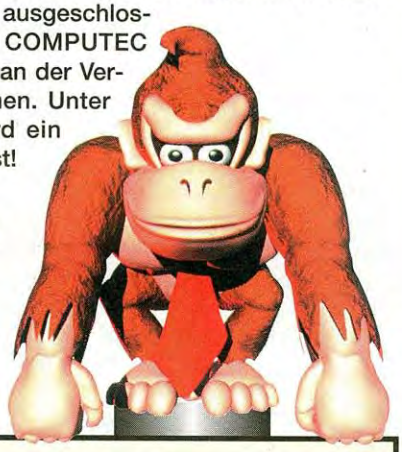
Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Mario Party	1
2.	(1)	Zelda: Ocarina of Time	5
3.	(2)	Indiziert	16
4.	(5)	Castlevania	3
5.	(6)	WCW/nWo Revenge	6
6.	(3)	South Park	2
7.	(7)	Turok 2	4

Der Erfolgszug von Mario Party geht weiter: Selbst in den Staaten konnte sich der Titel hoch plazieren – im Unterschied zu Japan und Deutschland sogar direkt auf Platz eins. Daß gerade im Ursprungsland der umstrittenen Cartoonserie SouthPark der Titel nach einem Monat bereits so stark gesunken ist, könnte ein deutliches Indiz für die bereits von uns bemängelten Defizite im Gameplay sein.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!



COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	**Perfect Dark**	**10**
2.	(3)	Donkey Kong World	5
3.	(15)	Harvest Moon 64	2
4.	(4)	Banjo-Tooie	8
5.	(12)	Turok 3	2
6.	(WE)	StarCraft	2
7.	(13)	WWF Attitude	2
8.	(Neu)	Command & Conquer	1
9.	(Neu)	WCW Nitro	1
10.	(6)	WinBack	3
11.	(5)	Shadow Man	9
12.	(Neu)	Mission: Impossible 2	1
13.	(10)	F-1 World Grand Prix II	2
14.	(Neu)	Star Wars: Racer	1
15.	(7)	Smash Brothers	4

Donkey Kong World ist wieder auf den zweiten Platz zurückgekehrt und hat unsere Prognose aus der letzten Ausgabe bestätigt – denn der Titel ist Perfect Dark verdammt nah auf den Pelz gerückt. Einen Riesensprung machte auch Harvest Moon 64, wodurch eines ganz klar wird: Ihr seid heiß auf vernünftige Rollenspiele für eure Konsole. Auch die Begeisterung für Echtzeitstrategie scheint zuzunehmen – siehe StarCraft oder Command & Conquer.

Heft verpaßt?

Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!

03/99

02/99

04/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❒ N-Zone 02/99	zu DM 3,90	
❒ N-Zone 03/99	zu DM 3,90	
❒ N-Zone 04/99	zu DM 3,90	
	zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	DM 3,-
	GESAMTBETRAG	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ **Bequem per Bankeinzug**

Konto.-Nr.

BLZ

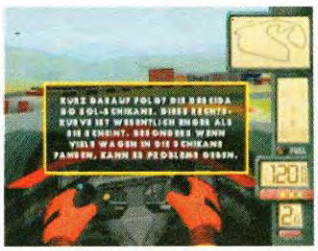
Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Rennspiel, 1-2 Spieler, Nintendo

F-1 WORLD GRAND

Völlig überraschend starten die F-1-Boliden früher als erwartet und liefern sich auf dem N64 harte Positionsgefechte mit hohem Realitätsgrad. Wir waren bei Nintendo Deutschland zu Gast und testeten als erstes Magazin den Formel-1-Nachfolger?

Um mit den Fähigkeiten des Formel-1-Flitzers vertraut zu werden, schwingen sich noch unerfahrene Piloten am besten für ein Schaurennen in den Boliden. Dabei lassen sich die Startposition und auch die Wetterbedingungen sowie die Rundenanzahl frei wählen. Damit auch Neulinge im Formel-1-Rennzirkus mit der Konkurrenz mithalten können, greift euch bei dem einfachsten Schwierigkeitsgrad (neben Profi und Champion)



Die Streckeninfo gibt Nachwuchs-Schumis hilfreiche Tips für eine gute Rundenzeit.

die CPU etwas unter die Arme. So wird etwa als Hilfe die Ideallinie eingeblendet und vor schwierigen Kurven helfen die aktivierte Bremshilfe sowie eine Bremsanzeige.

Reale Reifenpannen

Damit den Fahrer keine unangenehmen Überraschungen erwarten, kann man mit Hilfe der Streckeninfos einen genauen Überblick über Tücken und Schlüsselstellen der 16 Originalkurse einholen. Die Präsentation erfolgt dabei in typischer TV-Manier: Ihr nehmt direkt im Cockpit Platz und an entscheidenden Stellen wird mit einer Textbox über die ideale Fahrweise informiert. Habt ihr euch über die Eigenarten der Kurse informiert, besteht die Möglichkeit, vor

Vor dem furiosen Start herrscht unter allen Fahrern eine knisternde Spannung.

Bis auf einen Herrn Williams sind alle realen Rennpiloten der letztjährigen Saison am Start.

dem Start Änderungen bezüglich der Frontflügelstellung, der Aufhängung oder des Getriebes vorzunehmen, um in die heiß begehrten Punkteplätze zu fahren. Mit der richtigen Reifenwahl stellt sich der umsichtige Fahrer auf widrige Bedingungen wie heftigen Regen ein. Diejenigen, die ohne lästiges Regelwerk der FIA und ärgerliche Beschädigungen am eigenen Fahrzeug hemmungslos über die Pisten heizen wollen, nehmen entsprechende Änderungen in den übersichtlich gestalteten Menüs vor. Habt ihr den restlichen Fahrern in den Einzelrennen erfolgreich die Heckflügel gezeigt, könnt ihr als größere Herausforderung die komplette Saison des Jahres 1998 in Angriff nehmen. Dank einer Lizenz sind sowohl fast alle Fahrer als auch alle Original-Flitzer der letzten Rennsaison mit am Start. Penible Fans des Sports schalten auf Wunsch die Ereignisse der Rennsaison 1998 zu, mit

PRIX 2

N-ZONE HIT

dieser Option passieren während des Rennens Ereignisse wie Ausfälle oder Motorschäden, die auch während der letztjährigen Saison für Frust im einen und Schadenfreude im anderen Fahrerlager gesorgt haben. Ganz in der Tradition des Vorgängers wurde auch in dem Nachfolger ein Szenarien-Modus integriert, in dem der Spieler insgesamt 16 knifflige Situationen aus dem Rennzirkus zu überstehen hat. In den drei Kategorien Tempo/Taktiken/Mechanisch gilt es entweder, einen Vorsprung des gegnerischen Fahrers zu egalisieren, mit einer bestimmten Taktik das Fahrerfeld auf Distanz zu halten oder mit einem Defekt das restliche Rennen zu überstehen, ohne dabei im Fahrerfeld nach hinten durchgereicht zu werden.

Hart ist das Rennfahrerleben

Befinden sich die hochgetunten Boliden auf der Piste, fällt zunächst die flüssigere Darstellung des gesamtes Geschehens ins Auge. Zwar ist bei einigen Strecken der Nebel noch nicht ganz von der Strecke gewichen, die Kursdarstellung erfolgt jedoch ohne jegliches Pop-Up. Die Fahrzeuge sind sehr detailliert dargestellt und dank der sechs frei wählbaren Perspektiven verliert man nie die Übersicht auf der Jagd nach der Pole-Position. Die Steuerung wurde im Vergleich zum Vorgänger überarbeitet, so lassen sich die High-tech-Gefährte diesmal eleganter durch enge Kurven und schwierige Schikanen lenken.

INFO

Mittendrin statt nur dabei

Für passive Motorsportfans besteht die Möglichkeit, mit Hilfe der neuen TV-Kamera-Option spannende Rennen im Stil einer TV-Übertragung aus der Sicht des Lieblingsfahrers zu verfolgen.

Auf dem höchst anspruchsvollen und verdammt engen Formel-1-Kurs von Monaco wird jedes Überholmanöver zum Wagnis.

Game It!

Titel des Monats April (PSX):
Hard Edge* 92,99

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Lieferung
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtum und Schreibfehler!

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei bei Konsolenartikel: ab 50,- Warenwert frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikel: ab 50,- Warenwert frei

Preise Stand 11.3.99 *= noch nicht verfügbar am 11.3.
N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Akuji	84,99
Bust a Move 4*	67,99
C & C 1	49,99
C&C 2 Gegenschlag	82,99
Driver*	89,99
F1 98	89,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Streetfighter Coll. 2*	74,99
Tomb Raider 3	89,99

SONY PSX

360*	84,99
5th Element	99,99
Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	72,99
Actua Golf 3	79,99
Actua Pool*	94,99
Actua NHL Hockey 99*	84,99
Actua Soccer 3	79,99
Akuji	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Triology	49,99
All Star Tennis 99	87,99
Alundra	84,99
Apocalypse	87,99
Asterix*	87,99
Atlantis	84,99
Attack of t. Saucerman*	84,99
Azure Dreams	89,99
B-Movie	82,99
Baby Universe	84,99
Baphomets Fluch 2	99,99
Batman & Robin	99,99
Beast Wars	79,99
Big Air*	84,99
Big Race USA	84,99
Blaze & Blade	92,99
Blood Line*	89,99
Bloody Roar	82,99
Bloody Roar 2	82,99
Bomberman	74,99
dto. Fantasy Racing	82,99
Box Champions	84,99
Breath of Fire 3	89,99
dto. Special Ed.	102,99
Bugs Bunny*	99,99
Bugs Life*	99,99
Buggy	79,99
Bust a Groove	99,99
Bust a Move 2	49,99
Bust a Move 3	49,99
Bust a Move 4*	67,99
C3 Racing	82,99
Cardinal Syn	79,99
Castlevania	89,99
Caesar's Palace	79,99
Caesar's World 2*	79,99
Capcom Generation	79,99
Cart World Series*	79,99
Centipede*	87,99
Cheatbuch	**24,99**
C & C 1 Platinium	49,99
C & C 2	84,99
C & C Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	82,99
Constructor	87,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Cool Boarders 3	99,99
Crash Bandicoot 1	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Dark Stalker 3*	94,99
Dead or Alive	87,99
Deathtrap Dungeon	87,99
Destruction Derby 2	49,99
Devil Dice	89,99
Diablo	59,99
Dogdem Arena	82,99
Dreams*	84,99
Driver*	89,99
Duke Nuken: Time	82,99
Dungeon Keeper 2*	82,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fifa 99	84,99
Fluid siehe Pulse!	
Formel 1 98	89,99
Frenzy	89,99
G-Police*	49,99
G-Police 2*	84,99
Gex – Deep over *	92,99
Ghost in the Shell	87,99
Global Domination*	84,99
Glover*	74,99
Gran Tourismo	87,99
Granstream Saga*	89,99
Grand Theft Auto	49,99
GTA London*	49,99
Hard Edge*	92,99
Hardball 6	85,99
Heart of Darkness	89,99
Hercules	49,99
Hugo 1	84,99
I.S.S. Pro Platinum	49,99
I.S.S. Pro 98	89,99
International Track & Field	49,99
John Madden NFL 99	79,99
KKND*	82,99
Koloa	87,99
Kula World	99,99
Leg. of Kain: Soul Raver	92,99
Legend	84,99
Lemmings	49,99
Libero Grande	99,99
Live Wire*	79,99
Lost World Plat.	49,99
Lucky Luke	89,99
Marvel Super Heroes vs. Streetfighters	82,99
MDK	87,99
Medievil	99,99
Megaman 8	79,99
Megaman Legends*	79,99
Megaman X4*	79,99
Metal Gear Solid*	89,99
Mickey's World	49,99
Micro Machines V3	49,99
Miss. Impossible* a.A.	
Monkey Hero	87,99
Monopoly	59,99
Monster Seed*	92,99
Moto Racer Plat.*	49,99
Moto Racer 2	84,99
Music	89,99
Nascar 99	84,99
NBA Live 99	84,99
Need 4 Speed 3	84,99
Need 4 Speed 4*	89,99
Newman Haas Racing	84,99
NFL Blitz*	77,99
NHL Face Off 99*	89,99
NHL Hockey 99	89,99
Ninja	94,99
O.D.T.	84,99
Pandemonium	49,99
Pharao*	89,99
Phat Air Snowball	89,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyond	49,99
Point Blank	89,99
Pool Hustler*	92,99
Populous	84,99
Porsche Challenge	49,99
Pro 18 Golf*	84,99
Psybadek	84,99
Pulse (Depth)	79,99
Puma Street Soccer*	82,99
Premier Manager 99*	82,99
R-Type	79,99
Racing Simul. 2	84,99
Rage Racer	109,99
Rallycross 2*	89,99
Rayman	49,99
Rayman 2*	84,99
RC Stunt Copter*	82,99
Rebel Assault 2	92,99
Resident Evil Directors Cut	82,99
Teil 1 Platinium	49,99
Retro Force*	84,99
Ridge Racer Revolution	49,99
Ridge Racer 4*	a.A.
Risiko	87,99
Rival School	82,99
Riven	79,99
Road Rash	49,99
Road Rash 3D	84,99
Rollcage*	84,99
Rugrats*	87,99
Running Wild*	89,99
Rushdown	82,99
Sensible Soccer 2000	74,99
Shanghai True Val.	*92,99
Silent Hill	billig!!!
Small Soldiers	82,99
Soul Blade*	49,99
Soviet Strike	49,99
Sports Car GT*	84,99
Spyro the Dragon	99,99
Streak*	79,99
Street Fight. Coll. 2	74,99
Street Fighter EX Plus	82,99
Street Skater*	84,99
Supercross 98	87,99
Super Pang Coll.	89,99
Super Pocket Fight.	79,99
Tai Fu	82,99
Tekken 2 Platin.	49,99
Tekken 3	109,99
Test Drive 5	84,99
Test Drive 4 x 4	84,99
The unholy War*	79,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99	84,99
TOCA Platinium	49,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tombi	99,99
Tommi Mäkinen	84,99
Treasures of the Deep	99,99
Tunguska*	82,99
Ubik*	84,99
UEFA 98/99*	92,99
V 2000	84,99
V-Rallye	49,99
V-Rally 2*	94,99
Versailles*	97,99
Victory Boxing 2	79,99
Vigilante 8	87,99
Virtual Baseball 99	79,99
Virus*	84,99
Viva Fußball*	82,99
Vs.	97,99
War Games	82,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Warzone 2100*	84,99
Wild 9's	82,99
Wing Over 2*	79,99
WipEout 2097	49,99
World League Soccer 98	84,99
Worms Platinium	49,99
WCW/NWO Thunder	84,99
WWF Warzone	79,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Yoyo's Puzzle Park	74,99
Zero Devide 2*	79,99

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F)	84,99
Analog Shock Pads	42,99
CD Case	29,99
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	49,99
Controller	24,99
Controller Infrarot	67,99
Gamebuster Pro + PC Link	**79,99**
Lenkrad Mad Catz	**119,99**
Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	**14,99**
120 Slot	**34,99**
360 Slot	**44,99**
720 Slot	**59,99**
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	39,99
Mouse Sony	59,99
Multi Tap Sony	69,99
neGcon	89,99
Playstation	249,99
Playstation Tasche Sony	79,99
incl. Memory Card u. Controller	
Playstation Tasche	39,99
Predator Lichtpistole	49,99
Protector Gun	34,99
Race Station Shock	107,99
RGB Kabel	19,99
Scart Kabel Audio	19,99
Scorpion Gun	**69,99**
Space Station	39,99
Verlängerungskabel für Pads/Dual Shock	19,99
X-Ploder Cheat	79,99
X-Ploder Pro	107,99

NINTENDO N64

1080° Snow Board	87,99
All Star Baseball 2000	97,99
All Star Tennis 99*	104,99
Banjo Kazooie	87,99
Body Harvest	97,99
Buck Bumble	104,99
Bust a Move 2	62,99
Bust a Move 3	97,99
Chameleon Twist	114,99
Charlies Blast T.	87,99
Cruis'n USA	87,99
Cruis'n World	87,99
Diddy Kong Racing	87,99
Earthworm Jim 3D	102,99
Extreme G 2	**97,99**
F 1 Pole Position	84,99
F1 World Grand Pr.	84,99
F Zero X	87,99
Fifa 99	104,99
Flying Dragoons	102,99
Gex 64*	104,99
Glover	87,99
Hexen	67,99
Iggy's Recking Balls	97,99
ISS 98	**89,99**
Jet Force Gemini	104,99
Knife Edge	87,99
Mario Party	87,99
Micro Machines	122,99
Milo's Astro Bowling	102,99
Mission Impossible	94,99
Mystical Ninja	139,99
Nascar 99	89,99
NBA Courtside	87,99
NBA Jam 99*	97,99
NBA Live 99	94,99
NBA Pro 99*	122,99
NFL Blitz*	102,99
NHL 99*	99,99
NHL Pro 99*	122,99
Off Road	117,99
Olympic Hockey 98	**124,99**
Penny racers*	84,99
Playmobil Hype	**104,99**
Racing Sim 2	**104,99**
Rayman 2	**104,99**
Scars (VR 3000)	104,99
Shadowgate*	119,99
Snowboard Kids 2	87,99
Southpark*	97,99
Star Wars: Rogue S	104,99
Starshot	99,99
Strike Zone	117,99
Tonic Trouble	104,99
Top Gear Rally	89,99
Top Gear Overdrive	109,99
Turok	79,99
Turok 2	**84,99**
Twisted Edge Snowboard	99,99
V-Rallye 99	**94,99**
Virtual Pool*	102,99
Wayne Gretzky 98	104,99
Wipeout 64*	119,99
WCW vs. NWO	147,99
WWF: Warzone	102,99
Yoshis Story	87,99
Zelda	104,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
Controller grau	57,99
Controller Pak	44,99
Controller bunt	57,99
Controller Mad Catz	54,99
Expansion Pak	**67,99**
Gamebuster	89,99
Lenkrad m. Rumbel	104,99
Memory Card 1MB	**19,99**
dto. farbig	**19,99**
Powerflash	34,99
RF-Set (Nintendo)	49,99
RF Unit	29,99
RGB-Kabel	19,99
Rumble Pack (Nint)	39,99
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	29,99
Verlängerungskabel	19,99

DREAMCAST

Der gewerbliche Import der Dreamcast ist leider illegal.
Wir halten es nicht für vertretbar, ein Gerät zu verkaufen, bei dem es sehr zweifelhaft ist, ob Software- und Ersatzteilversorgung sichergestellt sind.
Zufriedene Kunden sind wichtiger als eine schnelle Mark.

Zum 9.9.99 werden wir die deutsche Dreamcast zu traumhaften Konditionen liefern.

Gamestar-Leserbefragung 9/98:
Game It! ist der bevorzugte Versender!
Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!
Yeeehaaaa!!!!

Game It!- Hotlines

Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 11–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Silent Hill* Billig!!!

Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!!

Vorkasse nur noch DM 4,99 **alle Versandarten** frei ab DM 180,-

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 – 52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
EKZ Südmeile – 030/72325248
16761 Hennigsdorf
JE Games
EKZ „Das Ziel"- 03302/272706
21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/35386
47441 Moers
Augustastr. 6a – 02841/92440
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
SCREAMAX Interactive
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860
64625 Bensheim
SCREAMAX Interactive
Schlinkengasse 4 – 06251/690399
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen
Maximiliianstr. 21 - 08331/497799
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255
88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – **Neu ab 1.6.99**
89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/9216497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
95028 Hof
Pfarr 11 – 09231/3161
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

Beim Abflug von Ralf Schumacher wird der Reifenstapel ordentlich aufgemischt.

Jeder der 16 Kurse wird vor dem Start in einer kurzen Streckenübersicht vorgestellt.

Das Expansion Pak ermöglicht eine verbesserte Replay-Funktion, mit der bis zu 16 Runden in Ruhe aus allen erdenklichen Perspektiven betrachtet werden können. Besonders hervorheben muß man den hohen Authentizitätsgrad des Renngeschehens. Von den Werbeflächen am Streckenrand über rot glühende Bremsscheiben bis hin zu Aufklebern auf frisch gewechselten Reifen versteht es F-1 World Grand Prix 2 hervorragend, die knisternde Spannung des Motorsports auf die heimische Konsole zu bannen. Auch bezüglich der CPU-Fahrer haben die Entwickler Verbesserungen vorgenommen, die gegnerischen Fahrer stellen diesmal eine härtere Konkurrenz dar. Genau wie im richtigen Rennfahrerleben gibt es aber auch hier Piloten, die nervös reagieren, wenn ihnen ein Verfolger dicht „im Getriebe hängt". Durch den regen Boxenfunk und das realistische Flaggensystem der FIA wird die Atmosphäre zusätzlich verdichtet. Jedes Fahrzeug plus Fahrer hat seine spezifischen Fahreigenschaften, allzu hektische Draufgänger werden aber schnell in der Box landen, um zerbeulte Frontflügel oder eingeknickte Radaufhängungen auswechseln zu lassen. Um nicht von der Konkurrenz überrumpelt zu werden, werfen aufmerksame Piloten einen Blick in den rechten oder linken Außenspiegel ihres Fahrzeugs. Neben einem Zeitfahren stehen Rennfans spannende Duelle im Zwei-Spieler-Modus zur Verfügung.

Dieser Fahrer ist nicht gerade zimperlich mit seiner Vorderradaufhängung umgegangen.

Im Regen sollten die Piloten aufgrund der mehr als schlechten Sicht sehr besonnen fahren.

Auch im gut umgesetzten Zwei-Spieler-Modus setzt sich das packende Duell Williams gegen Ferrari fort.

Würdiger Nachfolger?

F-1 World Grand Prix 2 besticht durch die gelungene Umsetzung des schnellen Motorsports, dabei ist besonders die hohe Detailfülle zu nennen. Gegenüber dem Vorgänger wurden einige Veränderungen wie ein besseres Fahrgefühl bezüglich der Fahrzeugsteuerung sowie ein flüssigerer Spielablauf mit leicht überarbeiteter Grafik hinsichtlich der Kurse, Autos und der Menüs vorgenommen. Daß nicht alle Mankos des Vorgängers ausgemerzt wurden, fällt beim Betrachten der immer noch eckigen Kurven auf. Formel-1-Fans sind mit diesem Spiel sehr gut bedient, auch wenn Besitzer des Vorgängers eine Investition in den Nachfolger überdenken sollten. Es bleibt abzuwarten, ob es gelingt, die heranpreschende Konkurrenz Racing Simulation 2 aus dem Hause Ubi Soft in Schach zu halten.

Jens Quentin

MEINE MEINUNG!

Schöne Grafikeffekte und ein flüssiger Rennverlauf ohne Pop-Up machen F-1 World Grand Prix 2 zur derzeit besten Formel-1-Simulation auf dem N64. Obwohl die Steuerung eine Überarbeitung erfahren hat, will bezüglich der Lenkung nicht das ganz perfekte Rennfeeling aufkommen. Für Langzeitmotivation sorgen die Szenarien, da hier auch der Profifahrer über den Gewinn der WM hinaus noch gefordert wird. Der Kampf um die beste Position in diesem Genre dürfte mit Blick auf die mit Höchstgeschwindigkeit nahende Konkurrenz demnächst sehr spannend werden. Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	F-1 World Grand Prix 2
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	3 Stufen
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak	Ja
Controller Pak:	Nein
Levels:	16 Strecken (+ Bonusstrecke)
Preis:	DM 99,90-
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Release:	Mai '99

Grafik:	86%
Sound:	77%
Dauerspaß:	89%
Gesamtwertung:	88%

Beurteilung: Trotz weniger Verbesserungen gegenüber der Vorgängerversion versprüht F-1 World Grand Prix 2 packende Renn-Atmosphäre und nimmt im Starterfeld der F-1-Simulationen (momentan) die Pole-Position ein.

Manche Levels bekommt ihr nur mit einer der Spielfiguren zu sehen.

Skeleton Bikers From Hell – an Gegnern wird einiges geboten.

Jump&Run, 1 Spieler, Konami

CASTLEVANIA

Erst in der vorletzten Ausgabe unterzogen wir die US-Version von Castlevania einem ausführlichen Import-Test. Die PAL-Version unterscheidet sich davon in erster Linie in einem Punkt: Sie bietet deutsche Bildschirmtexte.

Am grundsätzlichen Gameplay hat sich bei der Konvertierung ins PAL-Format natürlich nichts geändert: Nach wie vor wählt ihr zu Beginn zwischen Reinhardt Schneider, der mit der Castlevania-typischen Peitsche bewaffnet ist, und Carrie Fernandez, die sich mit magischen Projektilen gegen die zahlreichen Gegner verteidigt. Diese Wahl beeinflußt nicht nur den Ablauf aller Kämpfe nachhaltig, ihr bekommt auch einige Levels nur mit einer der beiden Spielfiguren zu Gesicht. Das Jump&Peitsch-Gameplay wird durch Tomb-Raider-artige Kletter-einlagen und kleinere Rätsel aufgelockert. Eine umfangreiche Beschreibung des Spielablaufs findet ihr im 4-seitigen Importtest in unserer Ausgabe 3/99. Optisch merkt man dem Spiel leider an jeder Ecke an, vor wie langer Zeit die Entwicklung der Grafikengine begonnen hat (auch der fehlende Rumble-Pak-Support spricht hier Bände). Nur selten kann Konami grafisch beeindrucken, die meiste Zeit seht ihr nur farbarme und verwaschene Texturen, die dazu noch oft genug in nerviger Nebelsuppe verschwimmen. Der Sound ist dagegen so ziemlich das Highlight des Spiels und kann mit ebenso netten wie unauffälligen Hintergrundmelodien genauso gefallen wie die (nach wie vor englische) Sprachausgabe.

Man spricht deutsh

Die PAL-Version bietet unter anderem deutsche Bildschirmtexte zur Auswahl, die jedoch teilweise nicht ganz überzeugen können. Abgesehen davon, daß die Menüs nach wie vor unübersetzt geblieben sind, fallen vor allem solch ausgefallene Übersetzungs-Meisterwerke wie „Posten laden" für „Power-Up" auf – bei „Roast Beef" hat sich Konami die Übersetzung gleich gespart. Falls ihr genug Englisch könnt, solltet ihr auf die Originaltexte ausweichen.

„Posten laden" - Was uns Konami wohl mit dieser seltsamen Bildschirmmeldung sagen will?

Der zweite Abschnitt erinnert am ehesten an frühere Castlevanias.

Michael Pruchnicki

BEWERTUNG

Titel:	Castlevania
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion Pak:	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	10+
Preis:	ca. DM 129,-
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Release:	15. Mai 1999

Grafik: 63%
Sound: 76%
Dauerspaß: 85%

Gesamtwertung: 83%

Beurteilung: *Gut spielbar, abwechslungs- und umfangreich - aber leider auch optisch dröge. Castlevania kann leider nicht vollkommen überzeugen.*

MEINE MEINUNG!

Natürlich ist Castlevania auch in der PAL-Version nicht das erwartete Überspiel, sondern lediglich ein makellos spielbares Jump&Run mit höchst mittelprächtiger Grafik. Im Nachhinein behält man gemischte Erinnerungen an die zumindest abwechslungsreichen Stages, die vor allem einen Gedanken aufkommen lassen: Die Qualität der einzelnen Levels schwankt stark zwischen sehr gut und langweilig. Ähnlich sieht es mit den deutschen Texten aus, denn auch hier hat Konami teilweise geschlampt: Die Menüs sind nach wie vor in Englisch und wie aus einem Power-Up ein „Posten laden" werden kann, werde ich wohl nie verstehen. Insgesamt ist Castlevania recht solide, aber kein Hit und wird damit seinem großen Namen nicht gerecht. Michael

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Rennspiel, 1-2 Spieler, Midway

CALIFORNIA SPEED

Midway will mit der Spielhallen-Umsetzung California Speed die Verfolgung von Titeln wie Beetle Adventure Racing aufnehmen.

Im 21 Autos umfassenden Fuhrpark entscheidet ihr euch für ein riesiges Straßenkreuzer-Cabrio oder einen bulligen Pick-Up. Für ganz ausgefallene Rennspielernaturen steht auch ein Caddie-Wagen vom Golfplatz in der virtuellen Garage bereit. Mit den gestylten Karossen gilt es in den Rennserien (bestehend aus den Klassen Light, Sport und Heavy), in der Konkurrenz mindestens einen dritten Platz zu halten, um auch noch in der nächsten Rennwoche mitheizen zu dürfen. Als ultimative Herausforderung streiten sich die Raser um den Gewinn des California Cup. Während der rasanten Fahrt durch San Francisco jagen sich die Wagen gegenseitig durch die engen, hügeligen Straßen der Metropole bis auf die Golden Gate Bridge, zu den spektakulärsten Streckenteilen gehört eine wilde Berg- und Talfahrt auf einer Achterbahn. Als Belohnung für gute Leistungen erwarten den Fahrer fünf Extrakurse. Bei California Speed handelt es sich um einen Funracer ohne realistisches Fahrzeugverhalten. So unterschiedlich die Wagen in ihrem Outfit sind, so ähnlich sind sie leider im Bezug auf das Fahrverhalten. Es macht hinsichtlich der Lenkung und Beschleunigung fast keinen Unterschied, ob ihr die abkürzbaren Strecken mit dem kleinen Caddie-Wagen oder einem aufgemotzten PS-Monster aus den 70er Jahren unsicher macht. So rauscht der Spieler stets mit Höchstgeschwindigkeit dahin, nur bei extrem engen Kurven wird kurz vom Gas gegangen. Während leichte Berührungen des Fahrbahnrandes ausreichen, um Zeit und damit wichtige Plätze im Fahrerfeld zu verlieren, braust euer Fahrzeug munter durch Hindernisse wie Bäume und auch eine Kollision mit dem Gegenverkehr läßt sich ohne größeren Zeitverlust verschmerzen.

Jens Quentin

Der Caddie hat seinen Karren wohl ordentlich aufgebohrt, um mit der Konkurrenz mithalten zu können.

Der Geheimkurs Fuji ist ein schlicht gestalteter Rundkurs mit Steilkurven.

Auch im Zwei-Spieler-Modus müßt ihr euch mit dem Fahrerfeld herumschlagen.

Viele Höhen und Tiefen erleben die Fahrer auf der alten Achterbahn.

Hier seht ihr eine Stau-Umgehung der etwas anderen Art.

BEWERTUNG

Titel:	California Speed
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion Pak	Nein
Controller Pak:	Ja
Levels:	11 Strecken (+5 Geheimstrecken)
Preis:	ca. DM 120,-
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Atari Games
Release:	15. Mai

Grafik: 71%
Sound: 73%
Dauerspaß: 70%

Gesamtwertung: 72%

Beurteilung: Ausgefallene kalifornische Strecken inklusive zahlreicher Abkürzungen und Verzweigungen entschädigen für angestaubte Technik und simples Gerase ohne neue Spielideen.

MEINE MEINUNG!

Durch den dauerhaften Einsatz des Gaspedals und die schlicht geratene Steuerung gerät das technisch durchschnittliche California Speed zu einem reinen Tempogebolze ohne größere Spieltiefe. Die fetzigen Musikstücke und vor allem die variantenreichen und witzigen Strecken, die ohne lästiges Pop-Up relativ flüssig aus dem N64-Nebel auftauchen, sind als positive Punkte zu nennen. Das Rennspiel bietet simple Renn-Action für zwischendurch, kann jedoch nicht mit Titeln wie Beetle Adventure Racing von Electronic Arts mithalten. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Action, 1 Spieler, Infogrames

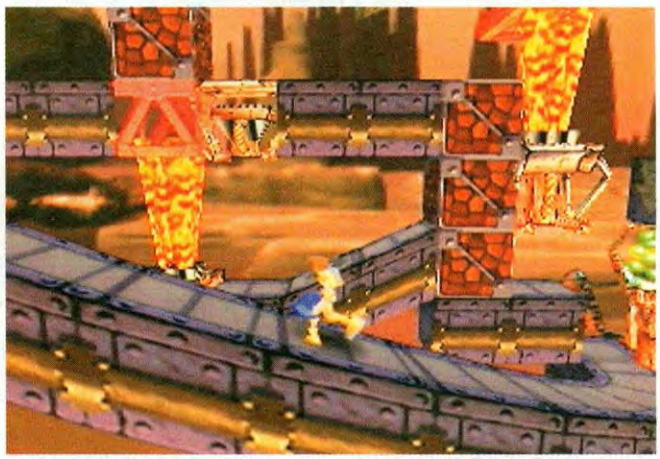
LODE RUNNER 3D

Daß Lode Runner zu Beginn der 80er Jahre ein beliebtes Videospiel war, dürfte nur den Veteranen unter euch bekannt sein. Die wiederbelebte Mischung aus Puzzle- und Action'-elementen profitiert jetzt vom Schritt in die Dreidimensionalität.

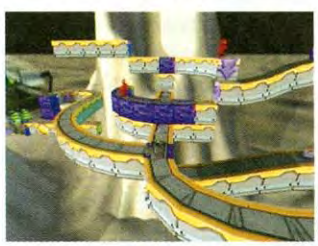
Der Kuttenträger hängt in der Lücke fest und wird gleich von den sich wieder aufbauenden Blöcken zerquetscht.

Eine der Aufgaben in dieser Welt besteht darin, die Verbindungen zwischen den Level-Inseln ausfindig zu machen und für die Missionsbewältigung zu nutzen.

Lode Runner 3D basiert darauf, den Schergen des roten Abtes davonzulaufen und gleichzeitig alle goldenen Symbole aus der jeweiligen Spielstufe mitzunehmen. Für die N64-Neuauflage hat Infogrames zwar eine frische Hintergrundgeschichte gestrickt, in der über gestohlene Goldvorräte, eine Sternenkonstellation am Rande des Universums und einen verrückten Mönch philosophiert wird, doch blieb das seit 1983 erprobte Gameplay grundsätzlich unangetastet. In jedem Abschnitt auf den fünf Planeten, die es zu plündern gilt, müßt ihr Gold einsammeln, Verfolger austricksen und Plattformen mit der Pistole oder Bomben zerbröseln. Da diese Quadratflächen in Windeseile nachwachsen, bleibt euch nur wenig Zeit, in den zumeist aus mehreren Etagen bestehenden 3D-Konstruktionen vorwärts zu kommen.



Die Lavasäulen in diesem Level erzeugen gefährliche Explosionswellen. Befindet ihr euch in deren Radius, bleiben nur rauchende Schuhe übrig.



Ein Blick aus der Ferne macht euch das Ausmaß dieser Spielstufe bewußt.

Schatzjäger und Steinbeißer

Ihr könnt den roten Schreckgestalten, die euch nachsteigen, eine Falle stellen, indem ihr poröse Blöcke zerstört. Wenn die Verfolger in das entstandene Loch fallen, weidet ihr euch daran, wie diese vergeblich um ihr Leben zappeln. Häufig ist es zwingend notwendig, die Gegner derart auszuquetschen, um an das letzte Goldstück zu gelangen. Nur wenn ihr alle Symbole erhascht habt, wird der Ausgangs-Teleporter aktiviert. Explosionsfelder, Bohrköpfe und diverse Transporter, die euch kreuz und quer durch das weitläufige Gerüst schicken, erschweren eure Mission.

Florian Brich

Der graue Schleier ist ein Transportstrahl, in dem ihr nach oben gezogen werdet.

MEINE MEINUNG!

Die Wiederkehr des klassischen Lode Runner-Konzepts ist in dieser Form nur zu begrüßen. Zwar zuckt hier ein kantiger Kerl durch eine dreidimensionale Quadrat-Ansammlung, doch werden derlei technische Defizite durch die vielen Apparaturen, Transporter und Hilfsmittel wettgemacht. Diese sorgen dafür, daß der Titel von Infogrames eine spannende Herausforderung bietet, die in den höheren Stufen konsequent gesteigert wird. Das Gameplay bringt euer Hirn zum Dampfen und bleibt dank der verstellbaren Kamera immer fair. Für Puzzle-Freunde, die nicht jeden Pixel zweimal umdrehen, ist Lode Runner 3D eine gute Wahl. *Florian*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	*Lode Runner 3D*
Genre:	*Action*
Spieler:	*1*
Schwierigkeitsgrad:	*Mittel*
Save Game:	*Ja*
Rumble-Pak-Unterstützung:	*Ja*
Expansion-Pak	*Nein*
Controller Pak:	*Nein*
Levels:	*100*
Preis:	*ca. DM 120,-*
Datenträger:	*64-MBit-Modul*
Hersteller:	*Infogrames*
Entwickler:	*Big Bang Software*
Release:	*Juni*

Grafik: *68%*
Sound: *61%*
Dauerspaß: *75%*

Gesamtwertung: **73%**

Beurteilung: Dreidimensionales Kombinationsrätsel mit magerer Grafik, aber ordentlichen Effekten. Mechanische Sounds, Rumble-Pak-Unterstützung und die Speicherplätze auf dem Modul verhindern, daß ihr vor Lode Runner 3D Reißaus nehmen müßt.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 2.QUARTAL 1999

Bowling, 1-4 Spieler, Crave Entertainment

MILO'S ASTRO LANES

Zunächst haben die Programmierer des lange angekündigten Milo's Astro Lanes scheinbar eine ruhige Kugel geschoben und nun verwundert es nicht, daß die Bowling-Simulation keine Höchstnoten abräumen kann.

Das Spielziel dieser kruden Mischung aus Bowling und Minigolf besteht darin, die außerirdischen Wettbewerber durch höhere Punktzahlen aus dem Turnier zu werfen, mit Kunstwürfen einen Bonus abzustauben und so den Zutritt zu neuen Bahnen zu erlangen. Die Vulkan-, Alien- oder Weltall-Kurse sind mit Bonus-Sternen, Abgründen und Hindernissen versehen. Ihr könnt eure Kugel vergrößern, multiplizieren oder anderweitig verändern, um eure Siegchancen zu erhöhen. Den ulkigen Computergegnern oder euren Mitspielern vermiest ihr den Wurf durch zuvor eingesammelte Extras, mit denen ihr deren Ball verdampft, verkleinert oder wild umherspringen laßt. Die Grafik von Milo's Astro Lanes ist schwach, was sich unter anderem daran zeigt, daß ihr im Kegelraum die Polygone einzeln zählen könnt und sich die Figuren bei den Zwischenanimationen krampfhaft verbiegen. Das simple Gameplay verlangt von euch nur, den Wurfbogen zu justieren und im passenden Moment die Extras loszutreten. Daher rollt der Spielspaß schon nach wenigen langatmigen Runden in ein schwarzes Loch.

Florian Brich

Ann holt auf der mit einer Rampe versehenen Hyperspace-Bahn zum Wurf aus. Der Pfeil vor ihr zeigt Richtung und Schwungstärke an.

Die Bahn endet hier zwischen den Zahnreihen des Aliens.

BEWERTUNG

Titel:	Milo's Astro Lanes
Genre:	Bowling
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	12 Bahnen
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak	Nein
Hersteller:	Crave Entertainment
BRD-Release:	2. Quartal '99
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 58%
Sound: 55%
Dauerspaß: 57%
Gesamtwertung: **52%**
IMPORT

Snowboarding, 1-4 Spieler, Atlus

SNOWBOARD KIDS 2

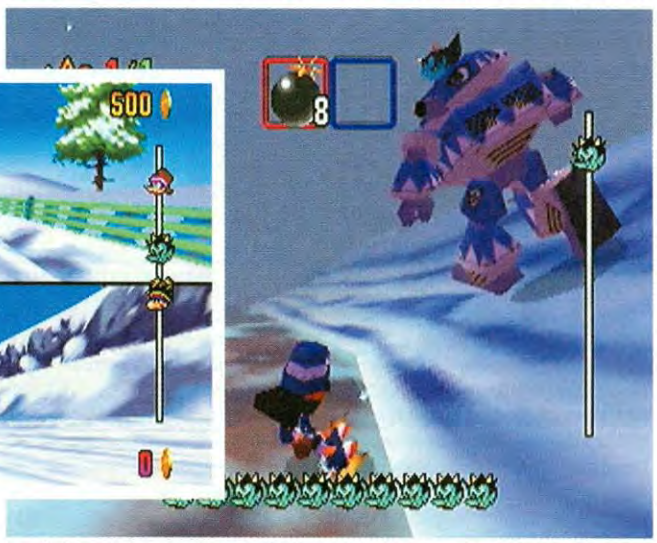
Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 1999

Was hat der geheimnisvolle Damien im beschaulichen „Snow Town" zu suchen? Diese Frage stellen sich sechs junge Snowboard-Fans im zweiten Teil des Fun-Racers.

Ihr macht mit einem der Kids einen von neun mehr oder weniger typischen Snowboard-Kursen unsicher. Dabei rasen die wilden Racker nur anfangs über schneebedeckte Berge, später geht die wilde Fahrt durch ein kunterbuntes Schloß bis hin zu einer riesigen Raumstation mit Beschleunigungsfeldern. In Mario Kart-Manier liegen auf der Strecke jede Menge effektiver Extras wie ein Vereisungsschuß oder eine Bombe verstreut, mit Hilfe eines Propellerantriebs laßt ihr die Konkurrenz stehen. Münzen und spektakuläre Tricks bringen Geld für bessere Bretter. Optisch nicht mehr zeitgemäßes, aber dennoch spaßiges Snowboardspektakel mit witzigen Extras und Boss-Gegnern. Auch bei diesem Titel zählt die Devise: Je mehr Spieler, desto mehr Spielspaß.

Jens Quentin

Mit der Anzahl der menschlichen Mitspieler erhöht sich auch der Spielspaß.



Im dichten Schneetreiben trefft ihr auf den letzten der drei Boss-Gegner.

BEWERTUNG

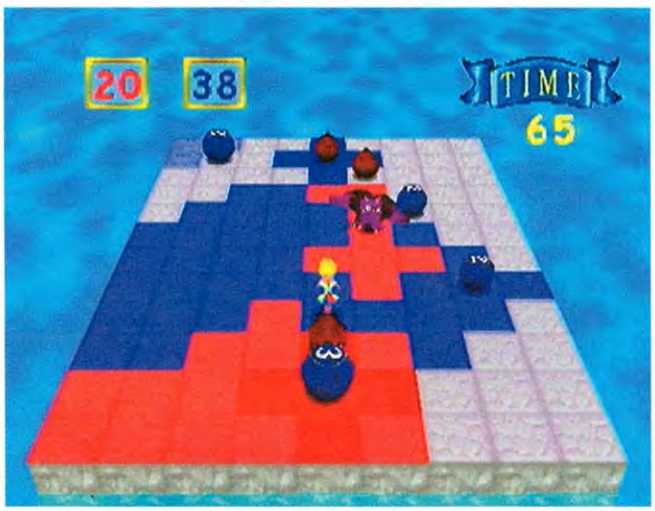
Titel:	Snowboard Kids 2
Genre:	Snowboarding
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	9 Strecken
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung	Ja
Expansion Pak	Nein
Hersteller:	Atlus
BRD-Release:	1999
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 72%
Sound: 73%
Dauerspaß: 76%
Gesamtwertung: **74%**
IMPORT

Denkspiel, 1-4 Spieler, Kemco

CHARLIE BLAST'S TERRITORY

Der bullige Sprengstoffexperte Charlie hat einiges zu tun, um die errichteten Dämme des fiesen Königs zu zerbomben und das Regenbogen-Tal zu befreien.



Im 2-Spieler-Modus könnt ihr zwischen zwei Spielvarianten wählen.

Um die Inseln in die Luft zu sprengen, greift Charlie neben Bomben unterschiedlicher Sprengkraft auch auf TNT-Kisten zurück. In sechs verschiedenen Regionen (von der Wüste bis zum Sumpf) versucht der Spieler, die einzelnen Sprengkörper so nahe am Zünder zu plazieren, daß sie allesamt in einer Kettenreaktion zur Zerstörung der Insel führen. Erschwert wird die Arbeit des Helden im Bauarbeiterlook durch Kakteen oder einbrechende Bodenplatten. Im Mehrspielermodus gibt es diverse Extras wie Eisbomben, die den Kontrahenten vorübergehend einfrieren. Unspektakuläre Puzzelei mit Bomberman-Anleihen, die triste Grafik und das gemächliche Gameplay lassen den letzten Knobel-Kick vermissen, allein im Mehrspielermodus kommt verhaltene Freude auf.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel:.....Charlie Blast's Territory
Genre: .....Denkspiel
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game:.....Nein
Rumble-Pak-Unterstützung:.....Ja
Expansion Pak .....Nein
Controller Pak: .....Nein
Levels:.....60
Preis:.....DM 99,90
Datenträger: 32-MBit-Modul
Hersteller: .....Kemco
Entwickler:.....Realtime Associates
Release:.....April '99

Grafik: 67%
Sound: 66%
Dauerspaß: 72%
Gesamtwertung: **71%**

Beurteilung: Das knifflige Bombenlegen auf einsamen Inseln dürfte aufgrund des behäbigen Gameplays und spartanischer Präsentation nur für wahre Knobelfreunde interessant sein.

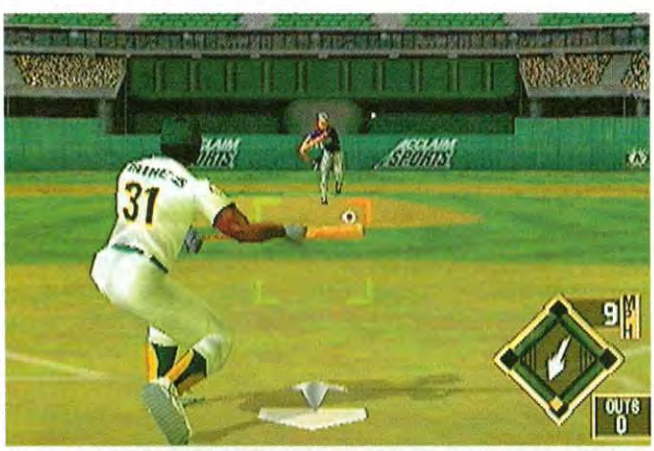
Der Weg zum roten Zünder führt oft über Umwege.

Sportspiel, 1-4 Spieler, Acclaim

ALL STAR BASEBALL 2000

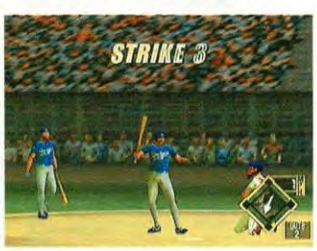
Acclaim hat sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen und neben grafischen Neuerungen auch am Gameplay gefeilt.

Wie schon vom Vorgänger hinlänglich bekannt, könnt ihr mit allen Original-Helden der traditionellen US-Sportart entweder im Rahmen einer Saison oder der Playoff-Ausscheidungen die Bälle aus dem Stadion dreschen. Das Spielgeschehen in den schön dargestellten Stadien wirkt dank etlicher Neuerungen wie einem verbesserten Kommentar und 400 zusätzlichen Animationsphasen noch authentischer. Zu den entscheidenden Faktoren zählen die aufgebohrte Intelligenz der CPU-Spieler und ein überarbeitetes Batting-System (inklusive einer Übersicht über frühere Pitches), das eine bessere Kontrolle am Schlagmal bietet.



Dieser Schlagmann versucht, die verteidigende Mannschaft mit einem überraschenden Bunt zu überlisten.

Das Expansion Pak ermöglicht ein ausgedehnteres Replay.



Den dritten Strike nimmt der Spieler nur unter Protest hin.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel:.....All Star Baseball 2000
Genre:.....Sportspiel
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad:.....3 Spielstufen
Save Game: .....Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:.....Ja
Expansion Pak.....Ja
Controller Pak:.....Ja
Levels:.....–
Preis:.....DM 109,90
Datenträger: 128-MBit-Modul
Hersteller: .....Acclaim
Entwickler:.....Acclaim
Release:.....Anfang Mai '99

Grafik: 90%
Sound: 85%
Dauerspaß: 86%
Gesamtwertung: **88%**

Beurteilung: Geniale Baseball-Simulation mit toller Atmosphäre. Sinnvolle Verbesserungen im Gameplay machen All Star Baseball 2000 zu einem Anwärter auf die Ruhmeshalle des US-Sports.

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

NINTENDO 128

Will Nintendo nur mit der PlayStation 2 mithalten — wie es in eurem Artikel steht — oder wird das N128 sie übertreffen?

N-ZONE Ganz so haben wir es nicht geschrieben. Nintendo will bei der neuen Konsole mindestens mit den technischen Daten der PlayStation 2 gleichziehen. Da der N64-Nachfolger aber nach dem derzeitigen Stand später als die Sony-Maschine erscheinen wird, darf man wohl mit einer höheren Leistungsfähigkeit rechnen. Welchen Sinn würde es machen, ein technisch nur ebenbürtiges Gerät später als die Konkurrenz auf den Markt zu bringen?

Daniel Küpper

FRAGEN ÜBER FRAGEN

1. Habt ihr Infos zu Winback?

N-ZONE Sobald es mehr als nur bloße Spekulationen im Internet gibt, wirst du bei uns einen ausführlichen Bericht finden. Derzeit liegt noch kein aussagekräftiges Material vor.

2. Wird beim Nintendo 128 definitiv nicht auf Module gesetzt?

N-ZONE Wie du ja in unserem Bericht in der N-Zone 4/99 lesen konntest, wird bei der neuen Konsole in jedem Fall ein anderes Medium Verwendung finden. Offen ist nur noch, ob es sich hier um ein spezielles CD-Format oder den DVD-Standard handeln wird.

3. Wieso bringt ihr fast jeden Monat die Konsolenaufkleber? Laßt euch doch mal was Anderes einfallen.

N-ZONE Wir würden die Aufkleber nicht auf so regelmäßiger Basis bringen, wenn sie bei unseren Lesern nicht gut ankommen würden. Gemäß den Zeugnisauswertungen erfreuen sich unsere Aufkleber sogar größter Beliebtheit.

4. Warum gab es keine anderen Bilder vom hochgelobten Donkey Kong World?

N-ZONE Schlicht und ergreifend weil es noch nicht mehr Material gibt. Wir würden euch auch gerne mehr Bilder zeigen, aber Rare hat uns noch keine weiteren zur Verfügung gestellt.

5. Sieht Hybrid Heaven auch ohne Expansion Pak gut aus?

N-ZONE „Gut" sieht es in jedem Fall aus, wenn du aber wirklich die volle grafische Pracht genießen möchtest, solltest du dir ein Expansion Pak zulegen.

6. Wann gibt es endlich Bilder von Banjo-Tooie?

N-ZONE Wenn alles glatt läuft, sollten wir nach der E3 endlich Bildmaterial präsentieren können.

7. Könntet ihr mal einen Bericht zu Jet Force Gemini bringen?

N-ZONE Ein ausführlicher Bericht folgt in einer der nächsten Ausgaben.

8. Was ist besser: Beetle Adventure Racing oder Vigilante 8?

N-ZONE Du kannst die Titel nicht direkt vergleichen, empfehlenswert sind aber beide Produkte. Stehst du eher auf Funracer, dürfte Beetle Adventure Racing für dich die richtige Wahl sein, sind dir ein realistisches, düsteres Ambiente und furiose Multiplayer-Schlachten eher wichtig, solltest du bei Vigilante 8 zugreifen.

9. Warum habt ihr nur noch 76 Seiten?

N-ZONE Grundsätzlich haben wir 76 Seiten inklusive Sammelkarten (andere Magazinen plazieren auf diesen Seiten nur Anzeigen) plus gelegentlichem Gimmick, nur in den Wintermonaten mit erhöhtem Anzeigenvolumen stocken wir die Seitenanzahl auf. Welches andere Magazin bietet dir denn zu einem so günstigen Preis so viele Seiten? Viele bieten nur 84 oder 100 Seiten, kosten aber DM 6,80!

10. Außerdem noch ein Lob: Ihr seid wirklich klasse.

N-ZONE Danke für die Blumen.

Patrick Romstätter

WIDERSPRUCH?

In der neuesten N-Zone dementiert ihr, daß der PC besser sei als eine Konsole. Warum kann ich dann PlayStation- und N64-Spiele per Emulator auf meinem PC spielen?

N-ZONE Wir haben dies mit keiner Silbe geschrieben. Ganz im Gegenteil haben wir den PCs sogar Vorteile gegenüber der aktuellen Konsolengeneration eingeräumt. Die Überlegenheit, von der du hier sprichst, haben wir den Nachfolgern der aktuellen Nintendo- und Sony-Plattformen zugeschrieben. Ach ja, mit deinen Emulatoren bewegst du dich übrigens in einer gesetzlichen Grauzone.

Cedric Oklmann

DIVERSES

1. Warum müßt ihr immer wieder Leserbriefe abdrucken, in denen irgendein Unsinn über ein Spiel gefragt wird, wie zum Beispiel wann es in Deutschland erscheint, noch dazu wenn es sowieso schon in dieser Ausgabe der Zeitschrift steht? Genauso sinnlos ist es, wenn ihr einen Le-

Schickt Eure Briefe an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

E-MAIL:
nzone@computec.de

serbrief so beantwortet: „Schau dir dazu mal Seite xy an". Das kann sich derjenige dann eh schon denken. Ich finde es schade, die sonst sehr sinnvollen und interessanten Leserbriefseiten so zu verschwenden.

N-ZONE Die Leserbriefseiten sehen wir unter anderem als Informationsmöglichkeit für Einsteiger – daher beantworten wir auch Fragen, die für Profis weniger interessant sind. Und zum Thema Seitenangabe: Viele Leser stürzen sich als erstes auf diese Seiten und bekommen somit gleich einen praktischen Verweis zu den Seiten, auf denen sich die Spiele (und Informationen) ihrer Begierde befinden. Da können wir uns die ausführliche Beantwortung gleich sparen und den Platz für andere Fragen nutzen.

2. Warum sehen eure Screenshots so schlecht aus?

N-ZONE Generell versuchen wir bei unseren Shots, die bestmögliche Qualität zu bieten. Der Videoausgang vom Nintendo 64 ist allerdings nicht der Weisheit letzter Schluß und ermöglicht somit keine besseren Resultate, außerdem sehen manche Spiele einfach verwaschen aus, da können wir nichts ändern. Im Vergleich zu anderen Magazinen bieten wir dennoch auf alle Fälle die bessere Qualität. Man muß noch eines unterscheiden: Es kann sich um Bilder handeln, die wir im Laufe des Tests selber machen, oder um mehr oder weniger gutes Bildmaterial vom Hersteller.

3. Ihr solltet mal über die Vergabe eures Hitsterns nachdenken. Ein tolles Spiel wie Mario Party, das 4 Personen über lange Zeit hinweg an den Bildschirm fesselt und außerdem mal was ganz Neues ist, bekommt keinen, dafür aber das schlechte Magical Tetris Challenge. Was unterscheidet denn die N64-Premiere von Capcom von Tausenden anderen Tetris-Spielen auf PC und PlayStation? Natürlich ist Tetris gut, aber unter einem Hit verstehe ich auch Innovation und nicht die Kopie einer alten Idee (nicht mal einen 4-Spieler-Modus hat es)!

N-ZONE Du hast den entscheidenden Punkt schon selbst genannt: Mario Party ist mit vier Leuten zwar ein tolles Spektakel, im Solobetrieb hingegen kann der Titel langfristig nicht fesseln. Magical Tetris Challenge macht aber sowohl alleine als auch mit zwei Spielern gleichzeitig sehr viel Spaß – der fehlende 4-Spieler-Modus hingegen ist zwar in der Tat zu kritisieren, aber zu unserer positiven Meinung stehen wir. Wie deinen Zeilen deutlich zu entnehmen ist, legst du ganz speziellen Wert auf den Multiplayer-Betrieb. Merke dir daher in jedem Fall den New Tetris-Titel von Nintendo vor – dort wirst du nämlich mit vier Leuten gleichzeitig loslegen können. Zum Thema Hits und Innovation: Natürlich begrüßen wir innovative Ideen und honorieren diese – wenn denn auch der Rest stimmt – gerne mit einem Hit, wenn wir aber generell nur innovativen Produkten einen Hit verleihen würden, dann würde es wohl bald überhaupt keine Spiele mehr mit dieser Auszeichnung geben. Denn machen wir uns nichts vor: Die Branche ist aufregend wie keine andere, sprüht aber nicht gerade vor Innovationen. Was sollten wir denn deiner Meinung nach mit Titeln wie etwa FIFA 99 oder Bust-a-Move 3 DX machen? Den Hitstern verwehren, nur weil sich nicht großartig etwas geändert hat? Wir versuchen, euch das Spielkonzept umfassend zu vermitteln, wem es dann trotz Hit zu wenig innovativ zugeht, der braucht den entsprechenden Titel ja nicht zu kaufen.

4. Was haltet ihr davon, die Multiplayer-Tauglichkeit getrennt zu bewerten?

N-ZONE Derzeit liegen hierfür keine Pläne vor. Sollte ein Spiel besondere Qualitäten dieser Art aufweisen, weisen wir aber explizit darauf hin – so etwa bei Mario Party, Vigilante 8 oder Beetle Adventure Racing.

Björn Altmannsberger

FIFA 99

In dem Bericht über FIFA 99 in Ausgabe 4/99 stand, daß das Spiel im HighRes-Mode ruckelt. Ruckelt es auch, wenn man das Expansion Pak einsetzt und den normalen Grafikmodus einschaltet?

N-ZONE Das alte Problem von EA konnte leider auch bei FIFA 99 nicht vermieden werden. Auch in der von dir beschriebenen Variante ist ein nicht ganz flüssiges Scrolling zu verzeichnen.

Philipp Bürger

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Shadow Man)?
Schulnote: _____

4. Sollen folgende Rubriken weiterhin monatlich erscheinen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Game Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____ Ausgaben.

7. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten: _____
_____
Will ich demnächst kaufen: _____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
News	___	❑	❑	❑
Star Wars: Racer	___	❑	❑	❑
Star Wars: Adventure	___	❑	❑	❑
Shadow Man	___	❑	❑	❑
Ruff&Tumble	___	❑	❑	❑
Command&Conquer	___	❑	❑	❑
Spielelexikon	___	❑	❑	❑
F-1 World Grand Prix II	___	❑	❑	❑
California Speed	___	❑	❑	❑
Lode Runner 3D	___	❑	❑	❑
Poster	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Castlevania-Lösung	___	❑	❑	❑
Turok-2-Lösung	___	❑	❑	❑
Kleinanzeigen	___	❑	❑	❑
Lesertips	___	❑	❑	❑
Vorschau	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 5/99)
Ausgabe: _____/9_____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?
_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?
_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 5 • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Wer in der letzten Ausgabe die von mir angekündigten Tips zu Pilot Wings 64 nicht erspäht hat, braucht sich keine Sorgen um seine Sehkraft machen. Durch eine Verkettung von unglücklichen Umständen ist der bereits fertige Text leider aus dem Heft verschwunden – sorry hierfür. Diesen Monat reiche ich euch die Hilfestellung natürlich nach und habe auch wieder taufrische Cheats & Codes anzubieten. Darunter Material für unsere Rennspielfreunde (Beetle Adventure Racing, California Speed), Gäste der Mario Party und Anhänger destruktiver Multiplayer-Schlachten (Vigilante 8).

Euer Marco Marzinkowski

Vigilante 8 (US)

Fetzt eure Gegner noch effektiver von der Strecke. Genießt alle Levels und ergötzt euch an einer noch höheren Auflösung. Nur ein paar Möglichkeiten, die euch die folgenden Cheats bieten.

Alle Cheats sind als Paßwörter einzugeben.

Alle Levels, Charaktere und Fahrzeuge:
JTBT7CFD1LRMGW

Alle Fahrzeuge bis auf das Alien:
GANGS_UNLOCKED

Die gleichen Vehikel für Multiplayer: MIX_MATCH_CARS

Ultrahohe Auflösung:
MAX_RESOLUTION

Verbesserte Missiles:
MISSILE_ATTACK

God-Modus:
LIVING_FOREVER

Dauerfeuerwaffen:
FIRE_NO_LIMITS

Geringere Schwerkraft:
A_MOON_GETAWAY

Zeitlupe: GO_REALLY_SLOW

Sehr hoher Schwierigkeitsgrad:
I_AM_TOUGH_GUY

Alle Levels:
LEVEL_SHORTCUT

Alle Endsequenzen:
LONG_SLIDESHOW

Mario Party (D)

Das Brett der ewigen Sterne:
Um an dieses geheime Brett zu kommen, müßt ihr alle Spielfelder siegreich beenden. Verdient euch danach 100 Sterne und besucht die Bank.

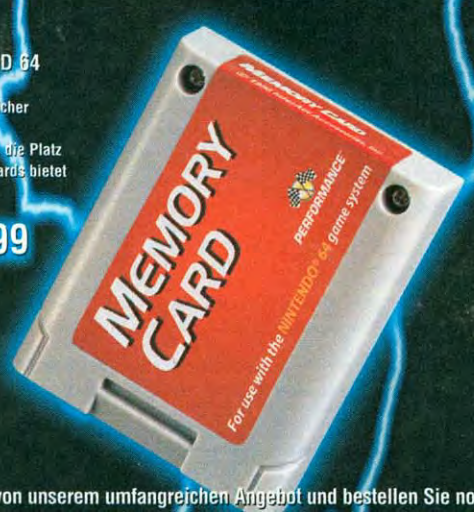
Abspann:
Alles ist bei Mario Party käuflich – selbst der Abspann. Spielt das Brett der ewigen Sterne durch, verdient euch 100 Sterne und kauft euch dann damit im Geschäft den Abspann.

Kein Boo/Kein Koopa:
Wenn ihr euch 100 Sterne verdient und das Brett der ewigen Sterne durchgespielt habt, könnt ihr im Pilzgeschäft Boo und Koopa deaktivieren.

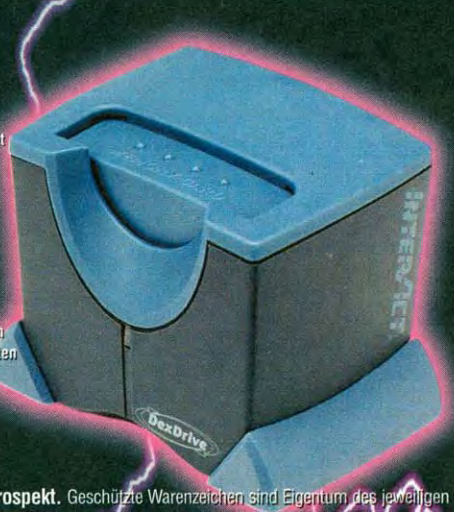
Leichtverdientes Geld:
Betretet das Haus der Minispiele und seht in den Topf rechts neben dem Pilztypen. Das Stadium der Minispiele füllt nun in zehn Zügen eure Bank auf.

Heißes Brett:
Um das Vulkanspielfeld freizuschalten, müßt ihr alle Standardbretter in zwanzig Zügen durchspielen. Nun könnt ihr im Pilzgeschäft für happige 980 Goldmünzen dieses Brett erwerben.

P-302E MEMORY CARD 64
• 256kbit physikalischer Speicher
• Fünfzehn Speicherplätze
• Mit Jewel-Box-Verpackung, die Platz für zwei weitere Memory Cards bietet
unverbindl. Preisempf.
DM 19,99



SV-388 DEXDRIVE
• Speichert Ihre Nintendo 64-Spielstände auf Ihren PC
• Praktisch unbegrenzte Speicherkapazität
• Versenden Sie Ihre Spielstände an Freunde per E-Mail
• Speichern Sie Ihre Spielstände (von Ihrem PC) auf beliebig viele Memory Cards
• Verwaltung Ihrer Mermory Cards: Kopieren, formatieren und löschen auf einfachstem Wege
• Neueste DexPlorer™ Software enthalten
• Laden Sie Spielstände von Internet-Seiten und News Groups
unverbindl. Preisempf.
DM 79,99



Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

Beetle Adventure Racing (US/D)

Ihr wollt andere Beetles? Ihr wollt eure Gegner auf ungewöhnliche Art und Weise abhängen können? Kein Problem mit unseren Hilfestellungen...

Cheats:

Alien-Beetle:
Schafft die Experten-Meisterschaft. Nachdem ihr den Kurs Metro Madness geschafft hat, wartet nun der superschnelle, bunte Alien-Beetle auf euch.

Polizei-Beetle:
Um diesen zu bekommen, steht erstmal viel Arbeit an. Wenn ihr die normale Meisterschaft erfolgreich beendet, öffnet sich eine neue Spielvariante – der Bonus-Modus. Wenn ihr diese schwierige Aufgabe erfolgreich bewältigt, bekommt ihr als Belohnung den schnellsten Wagen im Spiel – den Polizei-Beetle.

Gegner halten an:
Wenn ihr den Polizei-Beetle freigeschaltet habt, könnt ihr mit dem linken C-Knopf die Sirene aktivieren. Sollten sich andere Beetles in eurer Nähe befinden, fahren diese nun brav zum Seitenstreifen und halten dort an.

Handicap-Modus:
Fahrt auf dem Kurs Coventry Cove über die kleine Holzbrücke. Vor dem Kran könnt ihr einen weißen Zaun auf der linken Seite entdecken. Fahrt am Zaun entlang, bis ihr ein Loch darin seht – fahrt hindurch und bis zu einer Blumenkiste. Die Kiste aktiviert den Handicap-Modus für zwei Spieler im Cheat-Menü.

Cheat-Menü:
Wählt im 1-Spieler-Modus die Meisterschaft und sucht auf dem Kurs Coventry Cove die Abkürzung mit der Scheune und den zwei Heuhaufen. Fahrt in den Heuhaufen, der der Straße am nächsten ist, um in eine Kiste zu fahren. Ihr solltet nun den Ausruf „Groovy" hören. Beendet das Rennen und geht ins Optionsmenü. Dort seht ihr nun den neuen Optionspunkt Cheats.

California Speed (US)

Kurs in California:
Wenn ihr alle Rennserien erfolgreich beendet, werdet ihr mit dem California-Kurs belohnt.

Truck:
Wenn ihr den California- oder State-Cup meistert, winkt als Belohnung ein Truck.

Mirror-Rennserie:
Geht in den Practice-Modus. Bevor ihr einen Kurs auswählt, müßt ihr die Mirror-Funktion aktivieren. Begebt euch auf den ausgewählten Kurs und verlaßt ihn, ohne ein Rennen zu bestreiten. Wenn ihr nun eine Rennserie startet, ist auch dort die Mirror-Variante aktiviert.

Cheats & Codes Classic

Pilot Wings 64 (D/JAP):

Die Cannonball-Stufe ist für viele von euch eine frustrierende Angelegenheit. Daher beschreiben wir euch hier, wie ihr die Kanonen einzustellen habt, um die sicheren Landeplätze zu erreichen. Folgende Abkürzungen gelten dabei: v = Vertikal, h = Horizontal und p = Power.

Runde 1:

Kanone 1
V: 1-2 Grad, H: W 50 Grad N
P: Voll
Kanone 2
V: 12 Grad, H: S 70 Grad W
P: Voll
Kanone 3
V: 18 Grad, H: W 30 Grad N
P: Voll
Kanone 4
V: 4 Grad, H: S 87 Grad W
P: Voll

Runde 2:

Kanone 1
V: 10 Grad, H: S 65 Grad W
P: Voll
Kanone 2
V: 5 Grad, H: S 12 Grad W
P: ½ (knapp darunter)
Kanone 3
V: 29 Grad, H: W 28 Grad N
P: Voll
Kanone 4
V: 18 Grad, H: 0 49 Grad S
P: ¾

Runde 3:

Kanone 1
V: 13 Grad, H: 0 23 Grad S, P: Voll
Kanone 2
V: 7 Grad, H: S 85 Grad W
P: ¼
Kanone 3
V: 52 Grad, H: S 41 Grad W
P: Voll
Kanone 4
V: 45 Grad, H: 0 54 Grad S
P: Voll (knapp darunter)

Yoshi's Story (D/JAP)

Letzte Rettung:
Solltet ihr mal wirklich unweigerlich festhängen und absolut keinen Ausweg mehr sehen, hilft nur eins – Suizid. Auf diese Art und Weise verliert ihr zwar ein Leben, könnt aber wenigstens mit frischen Kräften neu starten. Drückt hierzu gleichzeitig Z, L, A und B.

Unbegrenzte Continues:
Dieser Tip gilt speziell für die deutsche Version: Wenn euer letztes Leben aufgebraucht ist und Joshi davongetragen wird, müßt ihr hierzu nur den Reset-Knopf drücken. Nun startet das Spiel exakt an der Stelle eures Todes.

Neue Musik:
Geht zum Challenge-Modus-Menü und wartet ganz einfach ab. Laßt die Musik achtmal durchlaufen – plötzlich wird es still. Aber nur für einen Moment, denn kurz darauf ertönt plötzlich eine Melodie aus Mario Paint.

SV-380A V3 RACING WHEEL 64

- Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
- Lenkwinkel bis 300° einstellbar
- Rumble-Funktion
- Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar
- Digitale Fußpedale für Gas und Bremse
- Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz
- Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.
DM 139,99

INTERACT™

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-33 · Fax (0 42 87) 12 51-36
www.interact-europe.de

Teil 3

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe verraten haben, wie ihr die Blinden überwältigen könnt, seid ihr jetzt nur noch zwei Spielstufen vom Sieg entfernt. Mit diesem Teil der Komplettlösung lotsen wir euch durch die letzten Level-Labyrinthe, unterstützen euch beim Kampf gegen die Wächter und stehen euch bei der abschließenden Konfrontation - dem Duell mit Primagen – zur Seite.

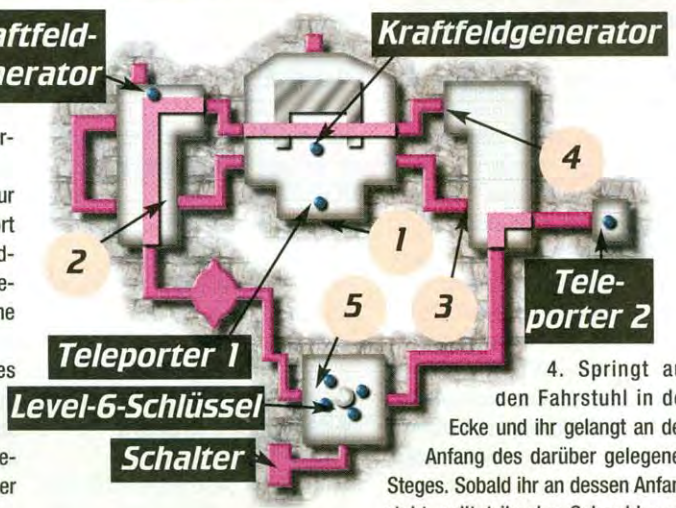
Das Nest der Mantiden: Abschnitt 1

1. Wendet euch am Anfang nach rechts und rennt zu dem ersten der vier an der Decke montierten Laser. Hämmert schnell mit einer schweren Waffe – zum Beispiel der Schrotflinte oder dem Schredder – auf diesen ein, um ihn zu zerstören. Ist er verschwunden öffnet sich in der Wand eine Tür, aus der eine Drohne hervorprescht. Auch dieser Gegner läßt sich mit dem Schredder oder der Schrotflinte in kurzer Zeit zerlegen.

2. In diesem ersten Areal befinden sich vier Laserstellungen und vier geheime Nischen, aus denen Drohnen hervorkommen. In jedem der Räume könnt ihr Munition und Lebensenergie finden, die ihr mitnehmen solltet.

3. Sobald alle vier Laser zerstört sind, verschwindet der Schutzschild, der den Teleporter in der Mitte des Raumes umgibt. Dann könnt ihr in die nächste Sektion aufbrechen.

Abschnitt 2



1. Schießt auf den wirbelnden blauen Turm vor euch, damit sich das Kraftfeld vor euch senkt, sobald ihr den ersten Teleporter verlassen habt.

2. Betretet die folgende Kammer zur Linken und geht um die Ecke. Dort stoßt ihr auf den zweiten Kraftfeld-Generator. Außerdem gibt es an dieser Stelle mehrere Eier, eine Drohne und einen Arbeiter.

3. Kehrt nach der Vernichtung des zweiten Kraftfeld-Generators zu dem Startraum zurück. Auf der gegenüberliegenden Seite dieser riesigen Halle schließt sich ein weiterer Raum an.

4. Springt auf den Fahrstuhl in der Ecke und ihr gelangt an den Anfang des darüber gelegenen Steges. Sobald ihr an dessen Anfang steht, solltet ihr den Schredder zur Hand nehmen, da es auf dem Steg an bestimmten Stellen zu tödlichen Gefechten kommt.

5. Schleicht euch auf das nächste offene Feld und benutzt die Scharfschützenfunktion des Plasmagewehrs, um die zwei Geschütze an der Decke auszuschalten. Nehmt den Tunnel zur Rechten und zerstört die Drohne und die Eier an dessen Ende. Drückt den grünen Schalter an der Wand und kehrt in den vorangegangenen Raum zurück. Dort könnt ihr nun auf die schwebenden Plattformen springen und den Level-6-Schlüssel an der Spitze abgreifen. Laßt euch mit diesem nach unten fallen und folgt dem entfernten Höhlengang zum Teleporter 2.

Abschnitt 3

1. Rückt schnell zur ersten Kreuzung vor und betretet den Raum, in dem die Eier lagern.

2. Stellt euch in die Nähe der goldenen Lebenssymbole und das Plasmagewehr um auf der gegenüberliegenden Seite der Schlucht zwei weitere Drohnen zu erlegen.

3. Springt von der Position, an der sich ein Satz goldener Lebenssymbole befindet, auf die darunter gelegene Ebene. Vergeßt nicht, nach unten zu schauen, bevor ihr los hüpft. Springt von einer Plattform zur nächsten, bis ihr den an der Seite befindlichen Tunnel erreichen könnt. Ihr müßt den Laser an der Decke verschrotten, bevor ihr durch die Tür gehen könnt.

4. Betretet den rückwärtigen Raum und schießt dort den Kraftfeldgenerator in Stücke.

5. Benutzt die Liftröhre, um auf den darüber liegenden Steg zu gelangen.

6. Hier müßt ihr mit Hilfe der Zoom-Funktion vier an der Decke befindliche Laser aufs Korn nehmen.

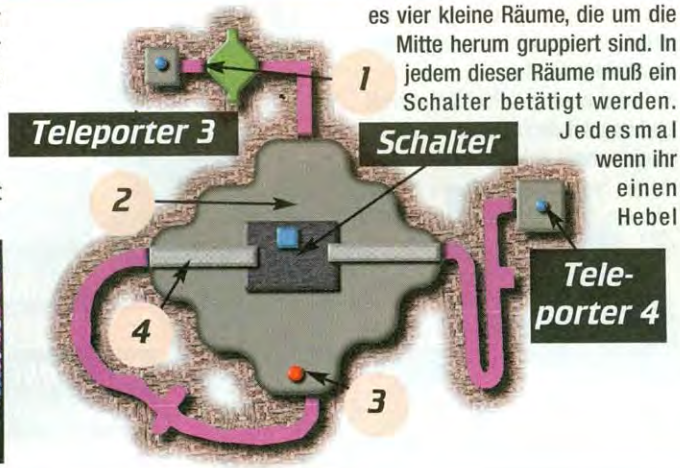
7. Betätigt den Schalter, um mit der Plattform in den darüberliegenden Bereich zu fahren. Drückt an der Spitze den zweiten Schalter und benutzt die zweite Schwebefläche.

8. Folgt dem Tunnel an der Spitze und sammelt die Feuersturm-Kanone an dessen Ende ein.

9. Rückt durch den zuvor abgeschirmten Korridor nach unten vor und springt in den Teleporter an dessen Ende.

Abschnitt 4

1. In dem ersten Raum, den ihr betretet, findet sich an jeder Seite ein Geheimraum. In dem einen wartet eine Drohne, in dem anderen liegt ein Granatwerfer.
2. In dieser großen Kammer gibt es vier kleine Räume, die um die Mitte herum gruppiert sind. In jedem dieser Räume muß ein Schalter betätigt werden. Jedesmal wenn ihr einen Hebel umgelegt habt, müßt ihr euch schnell umdrehen und die dann erscheinenden Miten mit dem Flammenwerfer rösten.
3. Sind alle Schalter aktiviert, springt ihr auf die Hebeplattform.
4. Folgt dem Tunnel und sammelt alle goldenen Lebenssymbole ein. Löscht alle Mantiden aus, die euch unterwegs begegnen. Nach dem ersten Abschnitt des Steges, erreicht ihr einen Speicherpunkt. Speichert ab und versorgt euch falls nötig mit Munition und Lebensenergie. Geht dann durch den nächsten Teleporter.

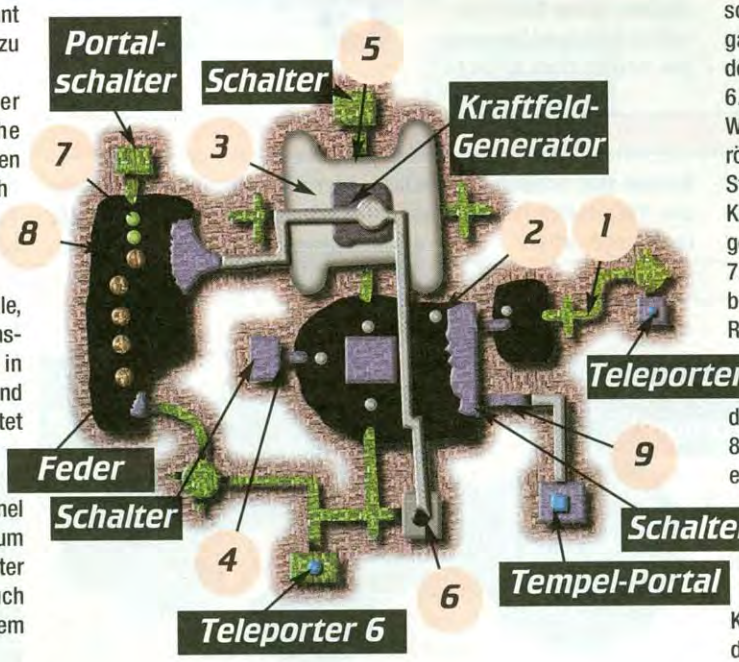


Abschnitt 5

1. Säubert den Startbereich von Eiern und Drohnen. Stellt euch dann nahe zu den goldenen Lebenssymbolen, die am Beginn des Areals liegen, und schaut hinab in die Schlucht.
2. Springt auf die tiefer gelegene Ebene, auf der eine Feuersturm-Kanonen liegt. Hüpft dann auf den Vorsprung, der in den Tunnel auf der gegenüberliegenden Seite führt.
3. Stürmt in den nächsten Raum und schießt auf die vier an der Decke befindlichen Laser, damit sich alle umliegenden Türen öffnen.
4. Betretet den gegenüberliegenden Raum und erledigt dort rasch die Drohnen mit kurzen Feuerstößen aus der Feuersturm-Kanone. Zerstört dann den Kraftfeldgenerator.
5. Im Raum zur Linken befindet sich das Flesh-Portal. Hierher müßt ihr zurückkehren, sobald ihr den Portalschalter ausfindig gemacht habt. Denn von dort könnt ihr zum nächsten Teil der Nuklearwaffe aufbrechen.
6. Begebt euch durch die Fahrstuhl-Röhre an die Spitze und folgt den engen Gängen in die nächste Sektion. Greift auch an deren Ende den PFM-Verleger.
7. Nachdem ihr alle Miten zerquetscht habt, begebt ihr euch in den rückwärtigen Raum und nehmt den Level-6-Schlüssel von dem Podest. Schießt auf die Wand hinter dem Schlüssel, um den Flesh-Portal-Schalter freizulegen. Betätigt diesen und kehrt zu dem Flesh-Portal zurück, um das nächste Teil der Nuklearwaffe einzusacken. Habt ihr es, sucht ihr den Teleporter 5 auf.

Abschnitt 6

1. Späht nach unten und erkennt dort eine entfernte Plattform, zu der ihr springen müßt.
2. Drückt den Schalter an der Wand, damit die Hebefläche erscheint. Fahrt mit dieser in den Hauptabschnitt, in dem ihr euch nach rechts wenden und die schmale Schwebeplattform überqueren müßt.
3. Sprengt die Wand an der Stelle, vor der sich die goldenen Lebenssymbole befinden, und tretet in den Raum, in dem ein Soldat und ein Kraftfeldgenerator vernichtet werden müssen.
4. Kehrt in den Hauptbereich zurück und springt zu dem Tunnel herunter, der in den kleinen Raum führt. Aktiviert dort den Schalter an der Wand und bereitet euch vor, einer Gruppe Miten mit dem Flammenwerfer einzuheizen.
5. Begebt euch zu dem zuvor verschlossenen Raum im vorangegangenen Abschnitt und drückt dort den Schalter.
6. Zerfetzt an dieser Stelle die Wand und geht in die Transportröhre, um den darüber gelegenen Steg zu erreichen. Folgt diesem Korridor, bis ihr ins offene Feld gelangt.
7. Springt über die kleinen Schwebeplattformen und rennt in den Raum zur Rechten. Fackelt mit dem Flammenwerfer alle Eier und Miten ab, bevor ihr den Portalschalter anwerft.
8. Hüpft von Ebene zu Ebene und erledigt die Drohnen in der Wand. Nehmt dann die Adlerfeder von der entfernten Plattform.
9. Stürmt in den Tunnel, dessen Eingang zuvor durch ein Kraftfeld versperrt war. Am Ende des Korridors liegt das Tempel-Portal.



Abschnitt 7

1. Schleicht euch vorsichtig in die große Halle, in der sich viele Drohnen auf den Spitzen der Säulen einquartiert haben. Vernichtet sie alle und die Seitenabschnitte werden geöffnet.
2. Betätigt im nächsten großen Raum den Schalter an der in der Kernsektion gelegenen Wand.
3. Überquert die bewegten Plattformen und lauft durch den Korridor zur Rechten. Laßt euch an dessen Ende ins Wasser fallen. Dort müßt ihr mehrere Soldaten niedermetzeln. (Ihr benötigt hier den Atem-des-Lebens-Talisman)
4. Schwimmt durch das verseuchte Wasser und macht die Unterwasser-Passage ausfindig. Wenn ihr diese durchtaucht, gelangt ihr zu einem versteckten Kraftfeldgenerator.
5. Kehrt an diese Position zurück und benutzt den Lift, um den letzten Abschnitt zu erreichen.

6. Betretet hier den nun offenstehenden Tunnel und begebt euch mit dem Fahrstuhl an dessen Ende an die Spitze des Plateaus. Folgt nun dem Steg.
7. Sobald ihr euch in den nächsten Abschnitt herab gelassen habt, müßt ihr euch vorsichtig um den Zentralcomputer herum bewegen und die Kraftfeldgeneratoren zerstören.
8. Überquert das Wasser, indem ihr über die drei schwebenden Plattformen springt. So erreicht ihr den nächsten Abschnitt.
9. In dem rückwärtigen Raum ist der letzte Level-6-Schlüssel versteckt. Bevor ihr nach diesem greifen könnt, fällt die Tür ins Schloß und eine Drohnen-Rotte beamt sich an den Schauplatz.

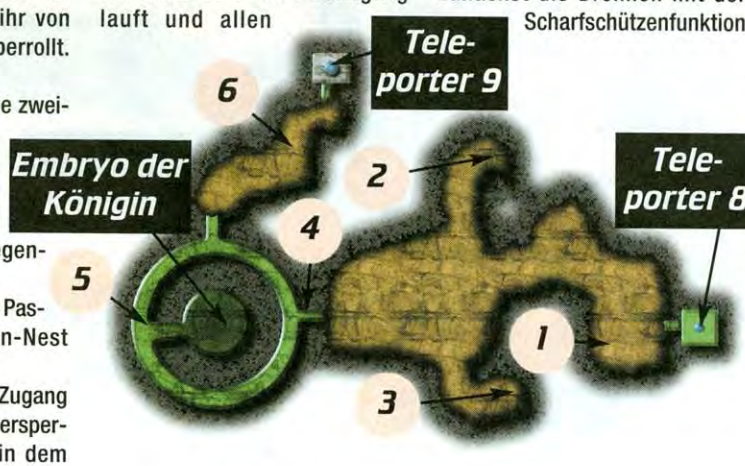
Abschnitt 8

1. Folgt zu Beginn dem engen Korridor und räuchert alle Eier und Miten aus, die in euer Blickfeld geraten.
2. Schaut hier an der Wand nach oben. Ihr könnt eine lange Röhre erkennen, die aus dieser herausragt. Wenn ihr die Röhre nicht zerstört, wird daraus ein endloser Strom von Miten hervorkrabbeln. Feuert eine Granate in die Röhre, um das Miten-Nest zu neutralisieren.
3. Verwendet die an der Wand aufgespannte Netzstruktur, um über diese in den darüber liegenden Gang zu klettern.
4. Wendet euch an der T-Kreuzung nach links und folgt dem Gang. An dessen Ende werdet ihr

mit einem Symbol für volle Lebensenergie belohnt.
5. Schaut nach Betreten des nächsten Bereiches an der Wand nach oben, um ein weiteres Miten-Nest auszumachen. Wenn ihr es ausradiert habt, geht ihr hinter die Säule. Dort befindet sich eine Stelle in der Wand, die ihr durch Beschuß zerbröseln könnt.
6. Watet vorsichtig durch den gefluteten Korridor und bedenkt jedes Miten-Nest mit Granaten. Am Ende dieses Abschnittes stoßt ihr auf den Scorpion-Raketenwerfer.
7. Erklimmt hier die zweite Netz-Leiter und folgt dem über dem offenen Feld liegenden Steg bis zum nächsten Teleporter. Auf dem Steg sind unterwegs noch zwei Drohnen zu eliminieren.

Abschnitt 9

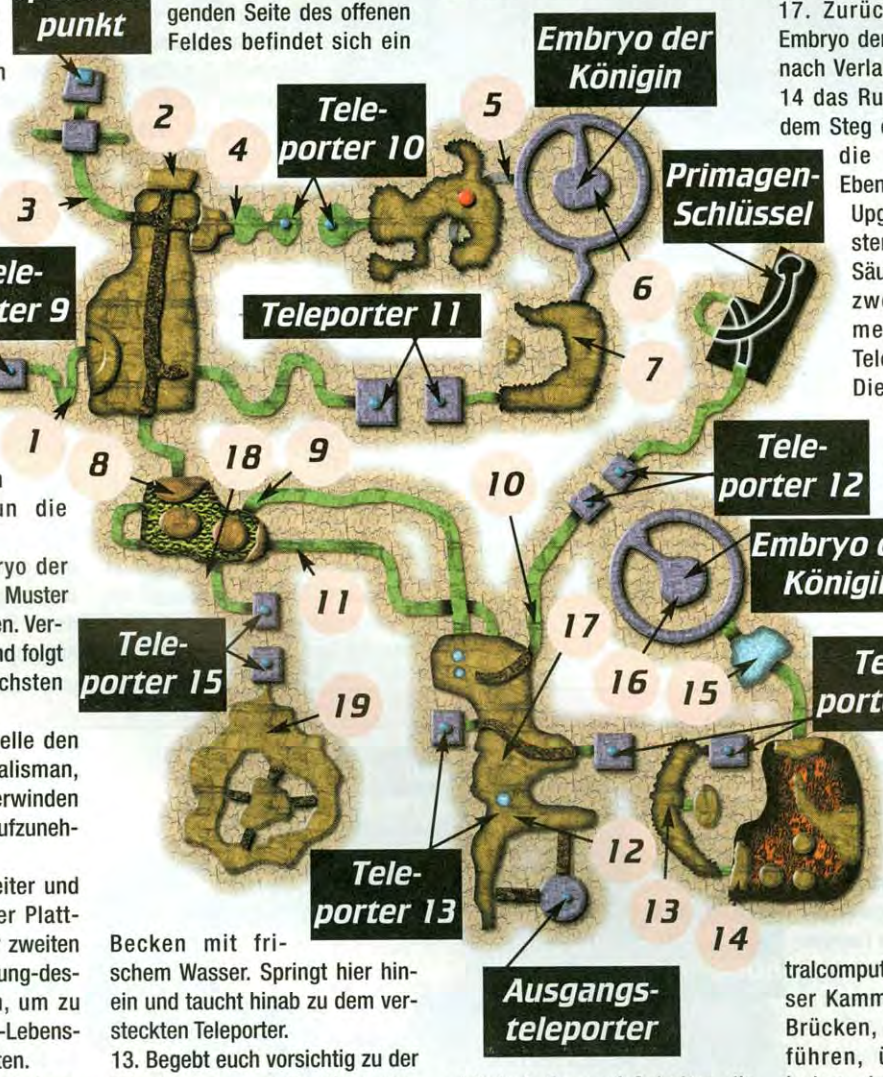
1. Sprengt flott das Miten-Nest, sobald ihr das nächste Areal betretet. Sonst werdet ihr von den kleinen Parasiten überrollt. Rückt dann langsam vor.
2. An dieser Wand klebt die zweite Miten-Brutstätte. Habt ihr sie weggeblasen, tretet ihr nach links, geht um die Ecke und seht euch einem Soldaten gegenüber.
3. Am Ende dieser engen Passage ist das dritte Miten-Nest lokalisiert.
4. Fegt die Eier, die den Zugang zu dem runden Korridor versperren, weg. Laßt die Eier in dem Rondell aber unberührt. Wenn ihr von links durch den Rundgang lauft und allen Eiern ausweicht, könnt ihr zunächst die Drohnen mit der Scharfschützenfunktion des Plasmagewehres bearbeiten. Tastet euch behutsam in die Brutkammer der Königin vor. Wählt eine schlagkräftige Waffe – zum Beispiel die Feuersturm-Kanone – und schießt den Embryo von der Decke. Nach einiger Zeit wird jener zu Boden fallen. Nun müßt ihr den Embryo umkreisen und euer Feuer abwechselnd auf diesen und die plötzlich erscheinenden Drohnen lenken.



Im letzten Abschnitt müßt ihr nur noch einen Soldaten und ein Miten-Nest vernichten, bevor ihr den Teleporter benutzt.

Abschnitt 10

1. Setzt den Schredder ein, um den ersten Korridor von allen Miten und Eiern zu befreien.
2. Knipst den Soldaten auf der gegenüberliegenden Seite des offenen Feldes mit Hilfe der Zoom-Funktion aus und erklimmt die Netzleiter am Ende.
3. Wendet euch auf dem Steg nach rechts und begebt euch in den drehenden Tunnel, in dem eine Gruppe von Arbeitern nach euch lechzt.
4. Feuert hier auf die verschlossene Tür, bis diese aufbricht und ihr in dem dahinter liegenden Raum den Teleporter zum nächsten Abschnitt findet.
5. Steigt hier die Netzleiter hinauf und folgt dem Korridor auf der höheren Ebene. Überquert nun die Schwebeplattformen.
6. Behandelt den Embryo der Königin nach demselben Muster wie den Vorangegangenen. Verlaßt dann die Kammer und folgt dem Gang, der zum nächsten Teleporter führt.
7. Benutzt an dieser Stelle den Sprung-des-Glaubens-Talisman, um den Abgrund zu überwinden und ein Waffenarsenal aufzunehmen.
8. Springt an die Netzleiter und erklettert die Spitze der Plattform. Hüpft dann zu der zweiten Ebene und setzt den Sprung-des-Glaubens-Talisman ein, um zu einem versteckten Ultra-Lebensenergie-Symbol zu hechten.
9. Taucht hinab in den geheimen Tunnel und folgt diesem. Springt über die Schwebeplattform.
10. Überquert den Steg und geht in den zunächst von Eiern versperrten Tunnel. Der Teleporter an dessen Ende bringt euch zu dem Primagen-Schlüssel.
11. Kehrt in den Abschnitt mit der grünen Brühe zurück und lauft in den anderen Tunnel.
12. Auf der gegenüberliegenden Seite des offenen Feldes befindet sich ein Becken mit frischem Wasser. Springt hier hinein und taucht hinab zu dem versteckten Teleporter.
13. Begebt euch vorsichtig zu der Tür auf der gegenüberliegenden Seite der Höhle und sprengt unterwegs die auftauchenden Miten fort.
14. Springt zunächst auf die niedrigere Plattform und dann an die Netzleiter auf der nächsten Ebene. Habt ihr die folgende überquert, drückt ihr den Schalter an der Wand und geht zu der Transportplattform. Fahrt mit dieser zum nächsten Plateau und aktiviert die zwei Schalter, die rechts und links neben der Tür liegen. Letztere führt zur Embryonenkammer.
15. Laßt euch ins Wasser fallen, zückt die Feuersturm-Kanone und zerlegt den Soldaten, der darauf wartet, euch in den Rücken zu fallen.
16. Entsorgt den königlichen Embryo so, wie ihr die zwei Vorgänger beseitigt habt.
17. Zurück von dem letzten Embryo der Königin sammelt ihr nach Verlassen des Teleporters 14 das Rucksack-Upgrade auf dem Steg ein und laßt euch auf die darunterliegende Ebene fallen. Ein weiteres Upgrade für euren Tornister findet ihr hinter der Säule, hinter der euch die zwei Schwebeplattformen den Übertritt zu Teleporter 12 erlaubten. Die letzten zwei Rucksack-Upgrades liegen am Ansatz der beiden Brücken, die zum Ausgangsteleporter führen.
18. Kehrt zu dem mit grünem Wasser gefüllten Abschnitt zurück und hechtet an die Netz-leiter, die zu Teleporter 15 führt.
19. Schreitet durch den Teleporter, der euch zu dem Zentralcomputer katapultiert. In dieser Kammer müßt ihr eine der Brücken, die zu dem Rechner führen, überqueren und an jedem der vier das Terminal umgebenden Pfosten eine Rucksackladung anbringen.

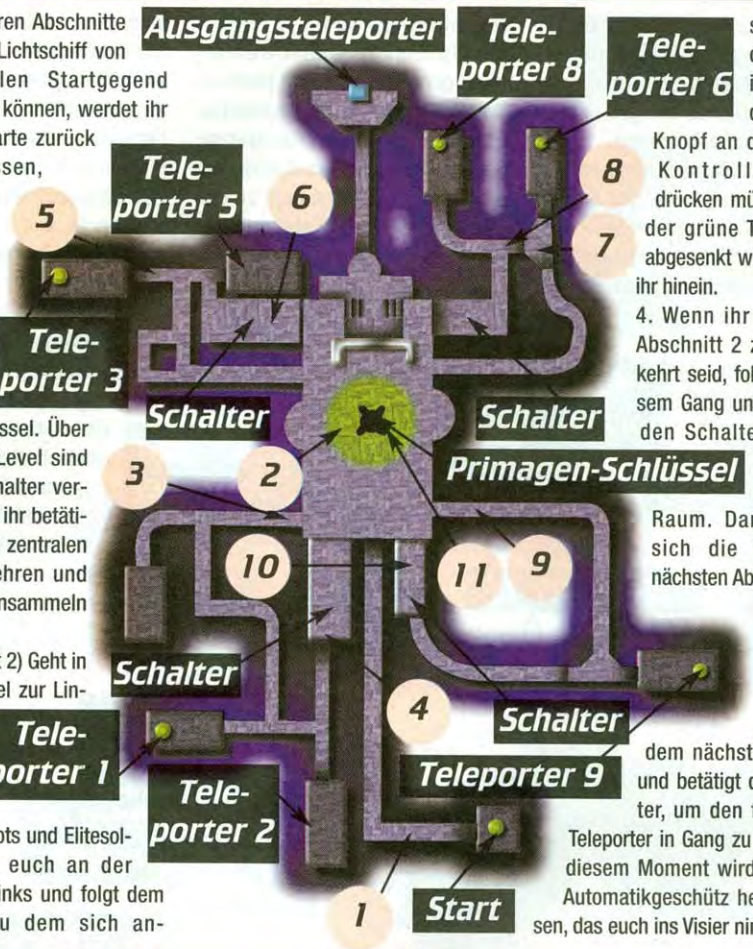


Die Königin der Mantiden

Zunächst müßt ihr nicht die Mantiden-Königin, sondern die vier Giganten-Miten, die euch plötzlich umringen, bekämpfen. Wählt die Schrotflinte oder den Schredder

und haut diese mit Explosivgeschossen in Stücke. Sind die Miten bedient, erscheint die Königin. Kreist um diese unter Einsatz der Seitschritt-Tasten und legt mit der Feuersturm-Kanone los. Ihr solltet auf die kleinen Arme, die unter den zwei Hauptgreifern hervor schauen, zielen. Habt ihr diese einige Male erwischt, zieht sich die Königin zurück und das nächste Miten-Viererpack tritt auf. Zerstört diese nach bewährtem Muster und bereitet euch auf die Wiederkehr des Ober-Ungeziefers vor. Wenn die Königin zurückkehrt, solltet ihr den Flammenwerfer wählen und warten, bis sie ihren Schwanz in die Höhe streckt. Ihr müßt den Feuerstrahl so lenken, daß er über ihren Kopf geht und den Schwanz verbrennt. Die Königin wird ein weitere Pause einlegen, in der ihr nochmals mit einer Miten-Welle beschäftigt werdet. Beim dritten Anmarsch der Königin müßt ihr mit dem Scorpion-Raketenwerfer, dem Granatwerfer oder einer vergleichbar starken Waffe ihre zwei Laser-Arme anvisieren. Bewegt euch wieder kreisförmig um sie herum, um den Laserstrahlen zu entgehen. Nach mehreren Wirkungstreffern bricht das Biest zusammen und ihr könnt zu ihm gehen und mit der Mag 60 noch ein paar Schüsse in dessen Kopf jagen.

Level 6: Das Lichtschiff des Primagen – Abschnitt 1



1. Da alle anderen Abschnitte von Primagens Lichtschiff von dieser zentralen Startgegend erreicht werden können, werdet ihr oft zu dieser Karte zurück blättern müssen, wenn ihr in neue Sektionen aufbrecht.

2. Der abgeschirmte Bereich in der Mitte enthält den letzten Primagen-Schlüssel. Über den gesamten Level sind vier Kraftfeldschalter verteilt. Diese müßt ihr betätigen, um an den zentralen Punkt zurückkehren und den Schlüssel einsammeln zu können.

3. (Zum Abschnitt 2) Geht in den ersten Tunnel zur Linken und folgt dem Gang. Achtet auf Automatikgeschütze, Bio-Bots und Elitesoldaten. Wendet euch an der Gabelung nach links und folgt dem Korridor bis zu dem sich anschließenden Raum, in dem ihr den roten Knopf an der linken Kontrollkonsole drücken müßt. Sobald der grüne Teleporter abgesenkt wird, springt ihr hinein.

4. Wenn ihr aus dem Abschnitt 2 zurückgekehrt seid, folgt ihr diesem Gang und aktiviert den Schalter in dem abschließenden Raum. Dann öffnet sich die Tür zum nächsten Abschnitt.

5. (zu den Abschnitten 3 und 4) Folgt dem nächsten Tunnel und betätigt den Schalter, um den folgenden Teleporter in Gang zu setzen. In diesem Moment wird auch ein Automatikgeschütz herabgelassen, das euch ins Visier nimmt.

6. Nach eurer Rückkehr aus Abschnitt 4 folgt ihr dem Tunnel und betätigt den Schalter im offenen Feld. Geht dann in den nächsten Korridor.

7. (Zu den Abschnitten 5 und 6) Wenn die beiden Türen zuschlagen, dreht ihr euch um und deckt das Automatikgeschütz mit Salven ein, bevor es losschlägt. Drückt danach den Schalter und rückt durch die Tür zu Teleporter 6 vor.

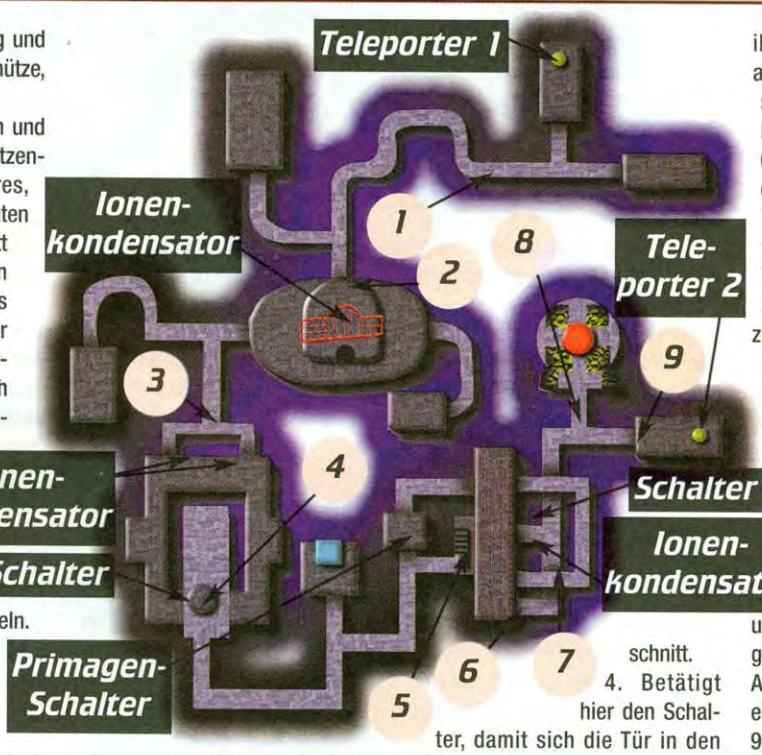
8. Folgt nach der Rückkehr aus Abschnitt 6 dem Korridor und wendet euch nach rechts zu der offenen Fläche mit dem Schalter. Betätigt diesen und betretet dann den nächsten Teleporter.

9. (Zu den Abschnitten 7, 8, 9 und 10) Folgt dem Gang und betätigt den Schalter an dessen Ende, um das nächste Areal zu infiltrieren.

10. Sobald ihr das letzte Mal in Abschnitt 1 zurückkehrt, rennt ihr zu dem letzten Türschalter und legt diesen um.

11. Laßt euch nach unten fallen und erledigt alle Elitesoldaten, bevor ihr nach dem Primagen-Schlüssel greift. Begebt euch danach an die Spitze dieser Ebene. Dort befindet sich der Ausgangsteleporter.

Abschnitt 2



1. Schreitet den Gang entlang und achtet auf die Automatikgeschütze, die an der Decke erscheinen.

2. Stürmt die nächste Sektion und bedient euch der Scharfschützenfunktion des Plasmagewehres, um den Elitesoldaten zur Rechten umzusensen. Ist der Abschnitt feindfrei, rennt ihr die Treppen hinunter und tretet auf das kreisende Rotorblatt. Immer dann, wenn ihr auf einem solchen steht, könnt ihr euch nach oben oder unten bewegen. Die Steuerung gleicht der beim Schwimmen. So könnt ihr den ersten der vier über diesen Bereich verteilten Ionenkondensatoren einsammeln.

3. Rennt in der nächsten Halle auf die gegenüberliegende Seite und nehmt die Treppen, die auf den darüberliegenden Steg führen. Kehrt dann in den vorderen Bereich des Raumes zurück und springt so, daß ihr die zwei Ionenkondensatoren erreicht. Das ist schwierig, aber möglich. Habt ihr die Bauteile, begebt ihr euch wieder an die Stelle, von der ihr abgesprungen seid und fahrt mit dem Zentralfahrstuhl nach oben in den nächsten Abschnitt.

4. Betätigt hier den Schalter, damit sich die Tür in den nächsten Korridor öffnet.

5. Steigt hier die Stufen nach unten und benutzt den Windhauch-Talisman, um zu dem ersten Kraftfeldgenerator zu gelangen. Dabei müßt ihr euch mit zwei Windströmen auseinandersetzen und den Elitesoldaten, der den Schalter bewacht, matt setzen.

6. Springt von der rechten Ecke der Plattform an die Spitze der Treppen und ihr fallt in den darunter liegenden Gang.

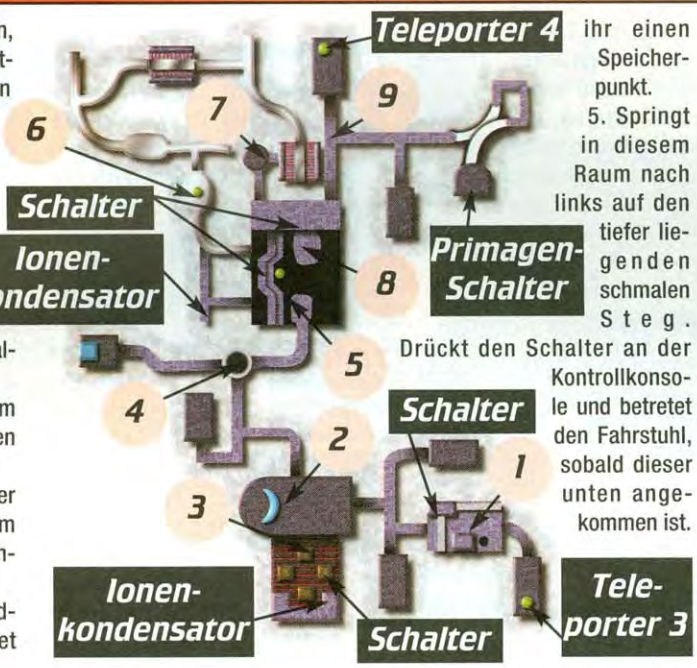
7. Drückt den Schalter, der sich am Ende des Weges befindet, der zu dem Ionenkondensator führt. Darauf hin wird eine Brücke verlängert und euch das Aufsammeln des Bausteines ermöglicht. Auf eine andere Weise könnt ihr den Kondensator nicht erreichen. Widersteht also der Versuchung, zu springen!

8. Überrollt die Truppen, die diesen Raum bewachen und setzt dann in jedes der vier grünen Löcher, die um den Antriebsgenerator gruppiert sind, einen Ionenkondensator.

9. Betätigt den Schalter im letzten Raum, um den Teleporter aufzurufen. Aber Vorsicht! Wenn ihr euch diesem nähert, klappt ein Automatikgeschütz auf, das euch gefährlich wird.

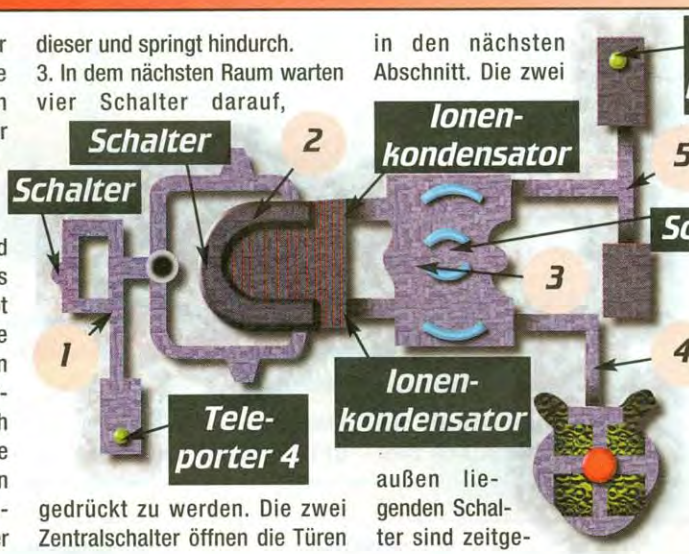
Abschnitt 3

1. Benutzt den Rotor am Boden, um zu der höhergelegenen Plattform zu schweben. Springt dann von dort auf den Steg auf der gegenüberliegenden Seite. Drückt rasch den Schalter, laßt euch an der Seite herunter fallen und fahrt dann über den Rotor erneut nach oben. Wenn ihr fix genug seid, könnt ihr mit der Plattform zu dem zweiten Schalter übersetzen.
2. Erledigt im nächsten Raum den wachhabenden Elitesoldaten und aktiviert den Schalter.
3. Schwebt unter Ausnutzung der Rotoren über die Laser zu dem Schalter und dem Ionenkondensator.
4. Wenn ihr euch bei der Windröhre nach oben begebt, findet ihr einen Speicherpunkt.
5. Springt in diesem Raum nach links auf den tiefer liegenden schmalen Steg. Drückt den Schalter an der Kontrollkonsole und betretet den Fahrstuhl, sobald dieser unten angekommen ist.
6. Laßt euch von hier in den folgenden Schacht fallen. Dreht euch an dessen Fuße um, damit ihr den zweiten Ionenkondensator entdeckt.
7. Springt auf die Plattform zur Rechten. Dort befindet sich der nächste Tunnel.
8. Betätigt die beiden Schalter an den Kontrollkonsolen und krallt euch das nützliche Rasierklingen-Rad.
9. Wenn ihr den Auge-der-Wahrheit-Talisman habt, wendet ihr euch an der Kreuzung nach rechts. So könnt ihr den zweiten Primagen-Schlüssel-Kraftfeld-Schalter erreichen.
10. Drückt im letzten Raum den Schalter und hüpft in den Teleporter.



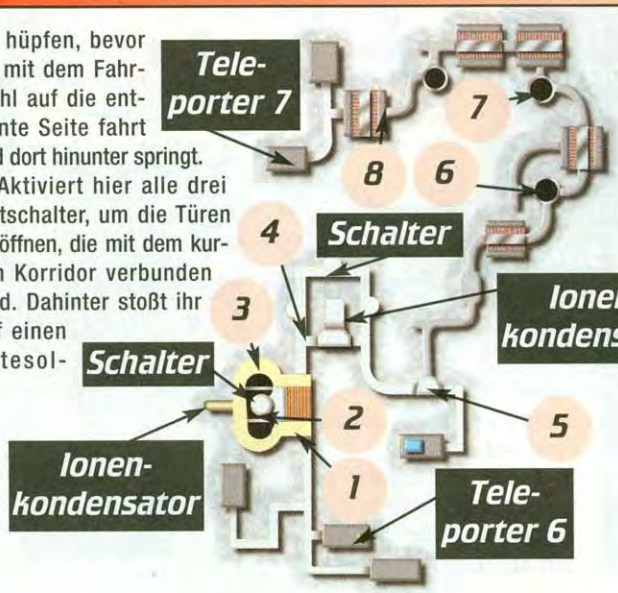
Abschnitt 4

1. Aktiviert den Schalter in der Einbuchtung, wenn ihr den diese umspannenden Korridor von Feinden gesäubert habt. Ist der Schalter gedrückt, eilt ihr rasch zu der Tür.
2. Fahrt mit dem Fahrstuhl zu dem höhergelegenen Tunnel und folgt einem der beiden Wege, bis ihr den Hauptraum erreicht. Habt ihr den Elitesoldaten in Stücke geschossen, drückt ihr den Schalter an der Haupt-Kontrollkonsole. Hierbei handelt es sich erneut um eine zeitgebundene Schaltung, die die beiden Türen öffnet, vor denen die Ionenkondensatoren liegen. Rennt zu einer dieser und springt hindurch.
3. In dem nächsten Raum warten vier Schalter darauf, gedrückt zu werden. Die zwei Zentralschalter öffnen die Türen in den nächsten Abschnitt. Die zwei außen liegenden Schalter sind zeitgebunden und heben die zwei Türen, die zurück in die vorangegangene Kammer führen. Benutzt letztere, um rasch zurückzuhechten und die zwei Ionenkondensatoren einzusacken.
4. Nehmt die rechte Passage, sobald ihr die zwei Ionenkondensatoren verstaut habt. Dann findet ihr den zweiten Antriebsgenerator.
5. Erledigt das Automatikgeschütz, das euch aufs Korn nimmt. Drückt dann erst den Schalter, um den Teleporter aufzurufen.



Abschnitt 5

1. Durchstreift das Tunnelsystem so lange, bis ihr in den großen Raum gelangt, an dessen Beginn ihr gleich einen Elitesoldaten massakrieren müßt. Folgt dem Pfad zur Linken und laßt euch dann auf das tiefer gelegene Gerüst fallen.
2. Überquert den schmalen Strahl, der mit goldenen Lebenssymbolen markiert ist. Springt von dort zu dem Fahrstuhl auf der gegenüberliegenden Seite. Dann könnt ihr im Sprung die zentrale Plattform erreichen.
3. Betätigt auf der mittleren Ebene den Schalter und springt auf den bewegten Lift. Von dort könnt ihr zu dem Ionenkondensator hüpfen, bevor ihr mit dem Fahrstuhl auf die entfernte Seite fahrt und dort hinunter springt.
4. Aktiviert hier alle drei Zeitschalter, um die Türen zu öffnen, die mit dem kurzen Korridor verbunden sind. Dahinter stoßt ihr auf einen Elitesoldaten und einen weiteren Ionenkondensator.
5. Begebt euch zu dem Speicherpunkt. Seid ihr soweit, springt ihr hier in den Lüftungsschacht und folgt den Röhren.
6. In den Räumen, in denen die Böden von roten Lasern bestrichen werden, befinden sich zudem noch Automatikgeschütze.
7. Erreicht ihr die Sackgasse, begebt ihr euch nach oben und ihr gelangt in einen weiteren darüber gelegenen Tunnel.
8. Haltet euch am Ende des Ventilationsabschnittes links. So findet ihr Teleporter 7.



Abschnitt 6

1. Folgt von Beginn an dem Korridor und wendet euch nach rechts, sobald ihr den großen Raum erreicht, in dem sich ein Sprung-des-Glaubens-Bodenstück befindet. Setzt hier unter Verwendung des Talismans über und erschießt den Elitesoldaten auf der gegenüberliegenden Seite. In der Mitte der hier befindlichen Kontrollkonsole befindet sich der dritte Primagen-Schlüssel-Kraftfeld-Schalter.

2. In der offenen Halle am Ende der langen Passage seht ihr euch nochmals mit einem zeitgebundenen Schalter-Puzzle konfrontiert. Nehmt sofort die nach oben führenden Stufen und betätigt den Schalter an der Kontrollkonsole. Rennt nun rasch die Treppe hinunter und wechselt zu den seitlichen Stufen, die sich jetzt zu eurer Linken befinden. Eilt in den rückwärtigen Raum, bevor sich die Tür schließt, und entsorgt den Elitesoldaten. Auf der Kontrollkonsole nahe der Wache ist ein weiterer Schalter und ein Ionenkondensator, der aufgenommen werden muß. Betätigt den zweiten Schalter und lauft ohne Umschweife zu den Treppen auf der dem Raum gegenüberliegenden Seite. Dort müßt ihr erneut eine Tür passieren, bevor diese zufällt. Drückt dort den letzten Schalter und greift euch den Ionenkondensator, bevor ihr den Raum wieder ver- und euch auf die untere Ebene fallen laßt. Geht nun zu den Treppen, die zu dem ersten Schalter führen. Rennt diese aber nicht hinauf, sondern zwischen ihnen hindurch.

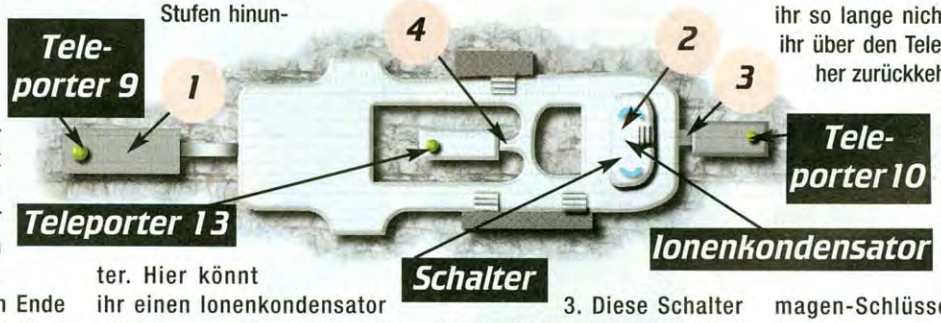
3. Betätigt hier den Schalter, damit sich die Tür zu dem dritten Kraftfeldgenerator hebt.

4. Stellt euch an den Rand der Schwebeplattformen. Wenn sich diese verlängern, plaziert ihr die Ionenkondensatoren automatisch in die Löcher.

Abschnitt 7

1. Wenn ihr den ersten Bereich dieses Areals betretet, seht ihr euch zwei Elitesoldaten und zwei Automatikgeschützen gegenüber. Stürzt nicht übereilt in dieses Gebiet, sonst werdet ihr zerfetzt. Bewegt euch statt dessen so langsam vorwärts, daß ihr einen Gegner nach dem anderen abfertigen könnt.

2. Schlagt euch bis zum Ende dieses Abschnittes durch. Dort wartet ein weiteres Kontingent an Elitesoldaten auf euch. Vernichtet diese und rennt die Stufen hinunter. Hier könnt ihr einen Ionenkondensator aufnehmen. Zu jeder Seite des Kondensators finden sich zwei Schalter, die gedrückt werden müssen.



3. Diese Schalter öffnen die Tür im hinteren Teil des Bereiches und gewähren euch Zugang zu Abschnitt 8.

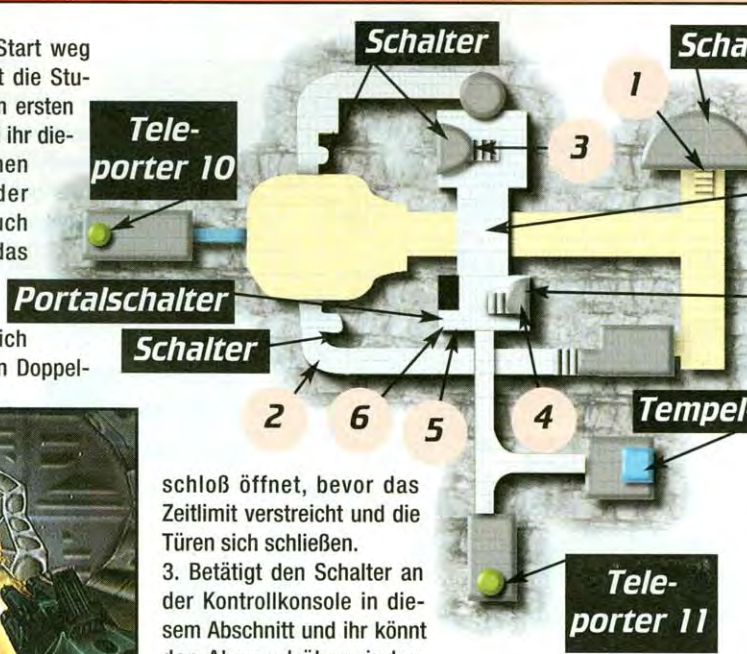
4. Den zentralen Bereich könnt ihr so lange nicht betreten, bis ihr über den Teleporter 13 hierher zurückkehrt. Tut ihr dies, begebt ihr euch zu Teleporter 9 und kehrt dann zur Zentralachse zurück, wo ihr nun den Primagen-Schlüssel aufnehmen dürft.

Abschnitt 8

1. Bewegt euch vom Start weg vorwärts und erklimmt die Stufen zur Linken, die zum ersten Schalter führen. Sobald ihr diesen betätigt, erscheinen zwei Bio-Bots aus der Wand. Seid bereit, euch herumzudrehen und das Feuer zu eröffnen.

2. Drückt den Schalter an der Wand, damit sich die Tür mit dem gelben Doppelschloß öffnet, bevor das Zeitlimit verstreicht und die Türen sich schließen.

3. Betätigt den Schalter an der Kontrollkonsole in diesem Abschnitt und ihr könnt den Abgrund überwinden.



Im Sprung laßt ihr noch den Ionenkondensator mitgehen.

4. Aktiviert den Schalter an der Spitze der Stufen, nachdem ihr zuvor die Wache erlegt habt.

5. Feuert auf die Seite der Kiste, die den Antrieb des Fließbandes abdeckt. Schießt dann auf die freigelegten mechanischen Innereien. Nach mehreren Treffern ist die Minifabrik beseitigt.

6. Genau hinter der Fabrikationslinie findet ihr den Tempel-Portal-Schalter.

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST*

Theo Kranz Versand & Läden

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHANDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

NINTENDO 64

MARIO KOMPLETT PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER 64 RUMBLE WHEEL	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95

1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BEETLE ADVENTURE RACING	109,95
BODY HARVEST	49,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95
CARMAGEDDON 64 - FAHR ZUR HÖLLE (DT.)	109,95

CASTLEVANIA 3D (MAI)	109,95
CHAMÄLEON TWIST 2	99,95
CHARLIES BLAST'S TERRITORY	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (MAI)	89,95
FIFA '99	109,95
FLYING DRAGONS (MAI)	109,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2) - ENTER THE GECKO	109,95
GLOVER	89,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
HOLY MAGIC CENTURY	99,95
IGGY'S RECKING BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORCE GEMINI (JUNI)	109,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64 TURBO	114,95
MILO'S ASTRO BOWLING (MAI)	109,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99	109,95

NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NBA PRO '99	124,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99	94,95
NHL PRO '99	124,95
PENNY RACERS	89,95
RACING SIMULATION 2	119,95
RAYMAN 2 (SEPT)	119,95
SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME RACING	109,95
S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWGATE 64 (MAI)	129,95

SHADOWMAN (AUG)	109,95
SOUTHPARK (MAI)	99,95
SPACE RACE	109,95
SPACE STATION-SILICON VALLEY	94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS RACER (JUNI)	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
THE NEW TETRIS (JUNI)	89,95
TONIC TROUBLE (ED) (JUNI)	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95

VIGILANTE 8	114,95
VIRTUAL POOL	109,95
V-RALLY	99,95
WAIALAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF (SVR)	119,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	49,95
CLAYFIGHTER 63 1/3	39,95
CRUISIN' WORLD	64,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	49,95
MADDEN 64	39,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	59,95
NBA COURTSIDE	59,95
NBA PRO '98	49,95
OLYMPIC HOCKEY '98	89,95
RAKUGA KIDS	109,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	94,95
WIPEOUT 64	109,95

PLAYER'S JOICE

F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95

WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
WWF ATTITUDE (MAI)	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80

ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

GAMEBOY

BATTERY PACK - GAMEBOY	9,95
GB POCK.CAMERA(VERSCH. FARB.)	99,95
CAMERA PRINTER	119,95
LADEGERÄT - GAMEBOY	19,95
LINKKABEL GB→GBP, GBP→GBP.	14,95
ARIELLE-CLASSICS	44,95
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS	44,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 2	39,95
CASTLEVANIA - LEGENDS	59,95
COOL HAND	44,95
DONKEY KONG - CLASSICS	44,95
DR. FRANKEN	44,95
DSCHUNGELBUCH - CLASSICS	44,95
GARGOYLES QUEST	44,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	59,95
KING OF FIGHTER - HEAT OF BATTLE	59,95
MARIO'S PICROSS	49,95
MONTEZUMA'S RETURN	44,95
MULAN - DISNEY CLASSICS	59,95
ODDWORLD: ABE'S ADVENTURES	64,95
ON THE TILES	44,95
SPIROU	64,95
SUPERMAN	59,95
TAMAGOTCHI	44,95
V-RALLY - CHAMPIONSHIP ED.	64,95
ZELDA IV - CLASSICS	44,95

SUPER-NINTENDO

SUPER NINTENDO MORE FUN SET 2 INKL. SUPER GAMEBOY	149,-
ASTERIX	54,95
DONKEY KONG COUNTRY 3 - CL.	74,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
MICKEY & MINNIE	74,95
NBA LIVE '97	69,95
STAR WARS: EMPIRE STRIK. BACK.	89,95
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI	89,95
WILLIAMS ARCADE'S GREAT. HITS	99,95

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

GAME BOY COLOR PURPLE	139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BASEBALL	59,95
BATTLESHIPS	54,95
BIENE MAJA (MAI)	59,95
BREAKOUT	54,95
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	64,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 4 (MAI)	59,95
CARMAGEDDON (DT.)	59,95
CENTIPEDE	54,95
CONKER'S POCKET TALES (MAI)	59,95
DROP ZONE	59,95
DUFFY DUCK	64,95
FROGGER	54,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D	64,95
HARVEST MOON	59,95
HEXITE	64,95
HUGO 2 1/2 (MAI)	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2	64,95
KLUSTAR	64,95
LEGEND OF RIVER KING	69,95
LIVE WIRE	59,95
LOGICAL	64,95
LOONEY TOONS (MAI)	64,95
MEN IN BLACK	64,95
MICRO MACHINES (MAI)	44,95
MISSILE COMMAND (MAI)	54,95
MONOPOLY	54,95
MONTEZUMA'S RETURN	54,95
NBA JAM '99	64,95
NBA PRO '99	64,95
NFL BLITZ	64,95
NHL PRO '99	64,95
PITFALL	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST	59,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
RESERVOIR RAT	54,95
BUGRATS	64,95
SCHLÜMPFE 3 (ALPTRAUMLAND)	64,95
SHADOWGATE - CLASSICS	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SILICON VALLEY	54,95
SPY VS. SPY	64,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE (JUNI)	64,95
TABALUGA	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
THREE LIONS	54,95
TOM UND JERRY	54,95
TOP GEAR RALLY (MIT RUMBLE FKT.)	74,95
TUROK 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE (MAI)	59,95
ZELDA IV - DX	64,95

GAME BOY

SPACE BEAMER

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste)	59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo)	79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen)	99,95
V2 Team Set	129,95

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH

LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN

TEL: 0049 85 17 37 77

UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN: 1 DM=7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

Theo KRANZ VERSAND

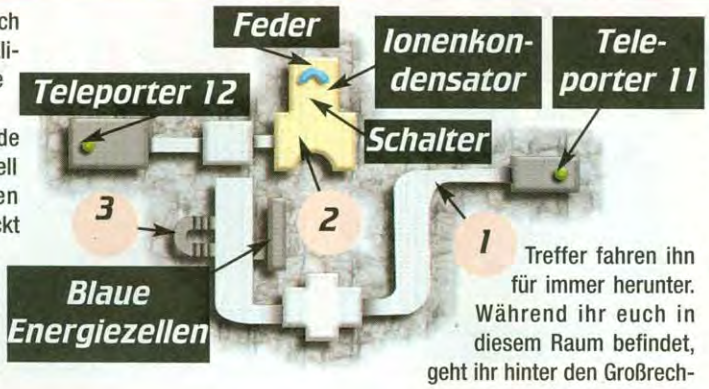
Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*. Nutzen Sie unseren Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestellannahme bis 20.00 Uhr. Sie können auch unser kostenloses Magazin, das jeder Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3 DM) und adressiertem Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

Versandkosten: Post Nachnahme: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 354520

Abschnitt 9

1. Bewegt euch vorsichtig durch den Korridor und zerstört alle Elitesoldaten oder Bio-Bots, die euch begegnen.
2. Betretet den Raum am Ende der Passage und sprengt schnell den wachsamen Elitesoldaten fort. Liegt dieser im Staub, rückt ihr vor und sammelt den Ionenkondensator ein. Vor euch seht ihr nun den Zentralcomputer. Eröffnet das Feuer auf diesen. Ein paar satte Treffer fahren ihn für immer herunter. Während ihr euch in diesem Raum befindet, geht ihr hinter den Großrechner und macht dort die letzte Adlerfeder ausfindig. Habt ihr diese, kehrt ihr in Abschnitt 8 zurück und springt in das Tempel-Portal, um den letzten Talisman in Empfang zu nehmen.
3. Kehrt an diesen Punkt zurück und ihr bemerkt, daß sich eine Geheimtür geöffnet hat. Folgt den Stufen nach unten zu der Produktionslinie. Dort könnt ihr zwei blaue Energiekristalle mitnehmen.



Abschnitt 10

1. Begebt euch zu den Säulen, zu deren beiden Seiten rote Laserstrahlen den Vormarsch versperren. Tauscht die roten Energiekristalle gegen die blauen, die ihr zuvor eingesteckt habt, aus. So kommt ihr unbehelligt durch.
2. Folgt dem Gang und betätigt den Schalter an der Wand. Ihr müßt euch auf einen Hinterhalt durch Automatikgeschütze gefaßt machen.
3. Betretet die Fabrikationslinie und tauscht die roten Energiekristalle, die ihr zuvor aus der Sicherheitsbarriere herausgenommen habt, gegen die blauen. So wird die Farbe der Laser verändert und die Werkhalle zerstört.
4. Kehrt zu der Sicherheitsbarriere zurück und sammelt den letzten Ionenkondensator ein. Ihr findet den Flesh-Portal-Schalter zu eurer Linken, genau auf der anderen Seite der Sperre.
5. Setzt die letzten zwei blauen Energiekristalle in die Fugen an den Säulen, damit ihr alle Ionenkondensator-Slots in Sicherheit erreicht.
6. Schwimmt im Rückraum des Antriebsgenerators nach unten. So stoßt ihr auf einen Geheimtunnel, der zu dem letzten Primagen-Schlüssel-Kraftfeld-Schalter führt.
7. Geht durch das letzte Flesh-Portal und der letzte Teil der Nuklearwaffe ist in eurer unmittelbaren Reichweite.

Mutter

Zunächst wird Mutter unbeweglich im Hintergrund des Bildes verharren. Das bedeutet, daß ihr eure Position nicht verändern müßt. Ihr müßt nur in die Luft springen, um ihren Armschlägen zu entgehen. Euer erstes Ziel sind ihre beiden Arme. Um eure Zielgenauigkeit zu steigern, solltet ihr die Auto-Aim-Funktion deaktivieren, sofern ihr diese benutzt. Setzt den Schredder mit Explosivgeschossen ein. Dann genügen für jeden Arm drei Schüsse. Die Bestie wird für ihre zweite Attacke einen neuen Satz Arme ausstülpen und diese dazu benutzen, sich an die Decke zu ziehen und euch von dort mit Felsbrocken zu überschütten. Bewegt euch nun seitlich, um ihren Armen auszuweichen, wann immer sie diese nach vorne schleudert. Feuert in der gleichen Weise auf die Ersatzarme, wie bei dem ersten Durchgang. Zum Finale fährt das Ungeheuer Spinnenbeine aus und stürmt auf euch zu. Bewegt euch rückwärts und feuert beständig mit dem Flammenwerfer auf den Kopf von Mutter. So erwischt ihr sie, bevor sie euch zum zweiten Mal erreichen kann.

Primagen

Bevor Primagen zum Angriff übergeht, müßt ihr dessen Flugdrohnen ausschalten und verhindern, daß die Bomben von der Decke fallen. Der einfachste Weg die Flugdrohnen zu erledigen, ist der Einsatz der Nuklearwaffe. So könnt ihr diese in eurem Rhythmus schmelzen. Um den Bomben zu entgehen, wartet ihr am Rand der Arena und rennt nach deren Explosion vorwärts. Nach dieser ersten Welle fliegt Primagen höchstselbst in das Rund und attackiert euch. Benutzt entweder den Flammenwerfer oder die Feuersturm-Kanone und schießt auf die Tentakel über dessen Kopf. Gleichzeitig müßt ihr versuchen, einen möglichst großen Abstand zu halten. Da Primagen seine Energie regenerieren kann, müßt ihr immer dann beständig auf seinen Kopf schießen, wenn er seine Angriffe einstellt, um sich aufzuladen. Nach einer zweiten Welle Flugdrohnen und Bomben greift er erneut an. Feuert nun so lange auf seine große Klaue, bis diese abfällt. Bewegt euch mit Seitschritten in Kreisen, um seinen Anschlägen auszuweichen. Vergeßt nicht, seinen Kopf anzuvisieren, wenn er beginnt, sich zu regenerieren. Er wird sich nun in die Luft schwingen und euch Feuerbälle entgegenschleudern. Ihr könnt auf seinen Arm schießen und ihn so zum Absturz bringen. Nach der letzten Welle aus Bomben und Drohnen, betritt Primagen erneut die Arena. Diesmal müßt ihr gleich seinen Kopf ins Ziel nehmen. Ihr müßt in Bewegung bleiben, denn er wird versuchen, euch über den Rand zu drängen. Um ihm endgültig das Licht auszublasen, frittiert ihr seinen Kopf mit dem Flammenwerfer. Andere Waffen wirken auch, doch mit dem Flammenwerfer seid ihr weitaus schneller.

ABO ZUM ABHEBEN

WENN DU JETZT FÜR N-ZONE EINEN NEUEN ABONNENTEN WIRBST, ERHÄLTST DU EINE TOLLE PRÄMIE: ENTWEDER DIE N64-MEMORY CARD ODER DAS LX4 RUMBLE PAK!

Supermario © Nintendo

Videospiele kann man nicht nur sehen und hören, sondern seit neuestem auch fühlen! Das LX4 Rumble Pak funktioniert ohne Batterien!

Das Muß für jeden N64-Besitzer! Mit der 256K-Memory Card kann man Spielstände und Bestleistungen speichern – und später weiterspielen.

N-Zone im Abo – Deine Vorteile:

- **Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.**
- **4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.**
- **Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.**
- **Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.**

☒ JA, ich möchte das N-ZONE-Abo

für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(Bitte nur eine ankreuzen)

- ○ die N64-Memory Card (Art.-Nr.: 1132)
- ○ das LX4 Rumble Pak (Art.-Nr.: 1172)

Datum, 1.Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ○ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

- ○ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

P3 1040

Teil 1

CASTLEVANIA

Dracula hat die Menschheit seit Jahren belästigt und es wird langsam Zeit, daß jemand dem Treiben des alten Blutsaugers ein Ende bereitet. Mit dem ersten Teil unserer Castlevania-Lösung könnt ihr euch die Jagd auf den Vampirfürsten erleichtern, also entscheidet euch für Reinhardt oder Carrie und auf geht's zu Draculas Schloß !

Muskeln oder Magie?

In Castlevania könnt ihr wählen, mit welcher von zwei Spielfiguren ihr spielen wollt. Grundsätzlich ist der Weg der gleiche und die Levels ändern sich nicht. Doch gelegentlich folgt jede der beiden ihrer eigenen Geschichte in völlig andere Levels, in denen sie auf neue Charaktere und Bosse trifft. Ihr müßt das Spiel mit beiden beenden, um die beiden unterschiedlichen Endsequenzen zu sehen, wobei ihr jeweils unterschiedliche Fähigkeiten und Taktiken einsetzen müßt.

Reinhardt Schneider

Fernangriff – Heilige Peitsche
Nahangriff – Dolch

Schneider ist der jüngste einer langen Reihe von Vampirjägern in seiner Familie und widmet sein Leben der Jagd auf Dracula. Er ist langsamer als sein weibliches Gegenstück, aber seine Kraft gleicht das locker wieder aus. Die heilige Peitsche hält fast alle Gegner auf Distanz, obwohl sie nur eine relativ langsame Waffe ist. Den Dolch werdet ihr nur im Nahkampf brauchen, und den solltet ihr tunlichst vermeiden.

Carrie Fernandez

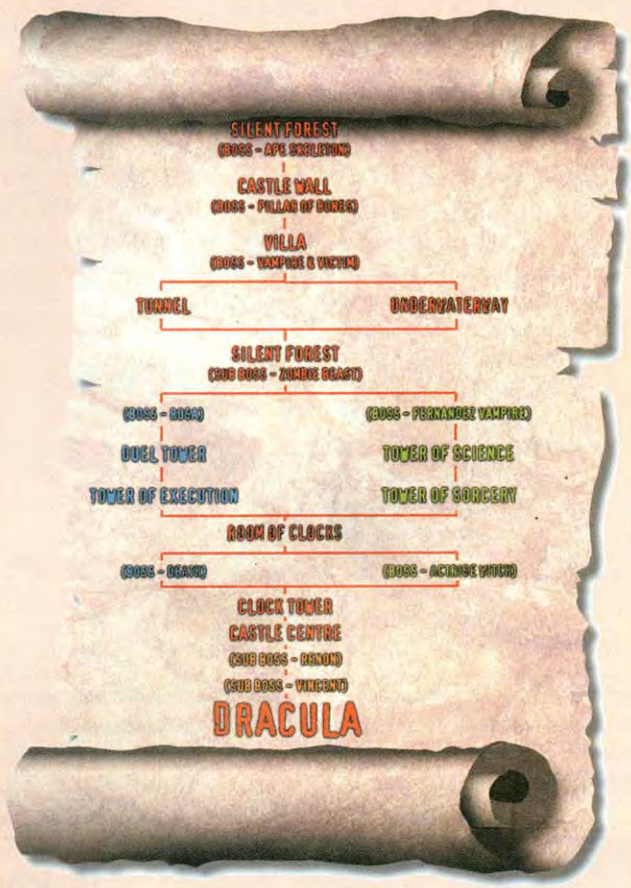
Fernangriff – Zielsuchendes Energiegeschoß
Nahangriff – Ringklingen

Obwohl sie noch sehr jung ist, will sie ihr Magietalent zum Kampf gegen das Böse nutzen. Carrie ist viel schneller als Reinhardt und kann deutlich weiter springen als er, allerdings relativieren sich diese Vorteile durch ihre geringere Kraft. Mit ihren zielsuchenden Energiegeschossen kann sie nicht nur auf Distanz zu ihren Gegnern bleiben, sondern auch mehrere Ziele gleichzeitig ausschalten.

Gegenstände

Gegenstände sind sehr wichtig, um dieses Spiel zu schaffen, besonders die Energiespender unter ihnen. Normalerweise findet ihr Gegenstände, indem ihr alles mit einer Flamme zerstört, aber auch beim Untersuchen von Grabsteinen oder Rüstungen könnt ihr fündig werden. Rubine versorgen eure Wurfwaffe mit Munition, während ihr für Geld bei Renon einkaufen könnt. Stellt sicher, daß ihr zumindest zwei Reinigungs(Purify)-Gegenstände dabei habt – besonders im späteren Spielverlauf, wenn die Vampire hinzukommen. Die Sonnen- und Mondkarten machen aus Tag Nacht und umgekehrt. Sie sind nicht wirklich wichtig, können euch aber einige Warterei vor ein paar Türen ersparen. Ihr solltet auch beachten, daß Vampire und andere Gegner tagsüber schwächer sind.

Routen und Bosse



Jede Spielfigur hat eine andere Geschichte, die sie durch unterschiedliche Pfade führt, so daß sie anderen Charakteren und Gegnern begegnet. Es gibt nur drei pro Spielfigur exklusive Levels, aber beide treffen auf unterschiedliche Bosse innerhalb der Levels, die ihr mit beiden spielen müßt.

Legende

- BEIDE
- CARRIE
- REINHARDT
- SPEZIELLE BEDINGUNGEN

Schweigender Wald – beide Spielfiguren

1. Lauft vom Startpunkt aus geradeaus und paßt dabei auf die umstürzenden Bäume auf. Ihr könnt bei den Fackeln dahinter einige praktische Gegenstände finden. Eine Ecke weiter findet ihr die Leiche eines Dorfbewohners. Während ihr sie untersucht, erwacht ein Skelett in der Nähe zum Leben und bringt gleich einige Kumpels mit. Jetzt beginnt euer erster Kampf ! Schlagt danach einige Male auf das Emblem an der riesigen Tür, um sie zu öffnen und den ersten Boss freizulassen.

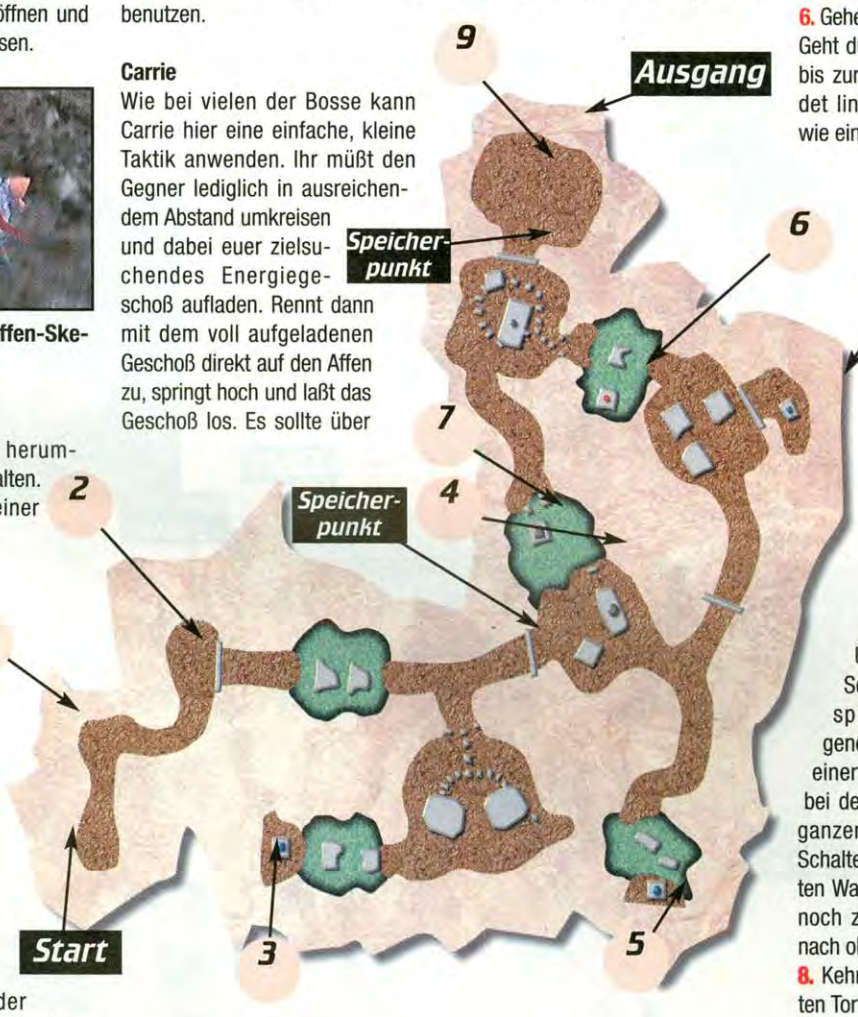
1. Sub-Boss – Riesenaffen-Skelett

Angriffsmuster
Das Affenskelett wird herumspringen und dann anhalten. Danach wird es mit seiner Keule auf den Boden schlagen und so einige Skelette heraufbeschwören. Dann schwingt es seine Keule von links nach rechts. Ihr könnt dies zu eurem Vorteil nutzen, wenn ihr schnell genug seid, da das Skelett mit diesem Angriff auch alle normalen Skelette vernichtet. Danach bewegt sich der Affe zu einer neuen Position. Nachdem er geschlagen ist, steigt eine Plattform auf, die euch den Zugang zu einem weiteren Teil des Levels ermöglicht.

Reinhardt
Hebt euch jede greifbare Wurfwaffe auf und benutzt eure Peitsche.

Lauft neben den Affen und schlagt ihn mit der Peitsche, während er einige Skelette heraufbeschwört. Wenn er die Keule zum Schwingen hochhebt, solltet ihr davonlaufen, so daß alle Skelett-Truppen davon getroffen werden. Lauft zurück, schlagt wieder mit der Peitsche zu und weicht erneut aus, bevor der Affe wieder losrennt. Es wird eine Weile dauern, bis ihr das Biest besiegt habt, aber es lohnt sich, die Wurfwaffen noch nicht zu benutzen.

Carrie
Wie bei vielen der Bosse kann Carrie hier eine einfache, kleine Taktik anwenden. Ihr müßt den Gegner lediglich in ausreichendem Abstand umkreisen und dabei euer zielsuchendes Energiegeschoß aufladen. Rennt dann mit dem voll aufgeladenen Geschoß direkt auf den Affen zu, springt hoch und laßt das Geschoß los. Es sollte über die Köpfe der anderen Skelette hinwegfliegen und den Affen treffen. Carrie sollte allen normalen Skeletten davonlaufen können, im Notfall könnt ihr aber auch kurz eine Energiekugel aufladen und loslassen – sie sollte sie alle ausschalten.



3. Geht bei der Weggabelung nach rechts und springt über die Schlucht zum Schalter, der das nächste Tor öffnet. Beim Umlegen des Schalters wird ein Wertiger freigelassen, den ihr jedoch leicht mit einigen Angriffen besiegen könnt. Geht danach wieder zurück und nehmt an der ursprünglichen Weggabelung den linken Weg.

4. eheime Abkürzung (nur Carrie): Falls ihr nicht den gesamten Level hinter euch bringen wollt, bringt euch diese kleine Abkürzung bis auf zwei Schalter an den Levelboss heran. Leider kann nur Carrie davon profitieren. Grundsätzlich ist es ein Sprung des Glaubens über die Schlucht zum gegenüberliegenden Vorsprung an der Wand. Ihr könnt hier einen Felsen am Rande der Klippe sehen; falls ihr darüber rennt und davon abspringt, könnt ihr euch am hellgrauen Vorsprung festhalten, der am weitesten von der gegenüberliegenden Klippenseite herausragt. Falls ihr es schafft, könnt ihr bei Punkt 7 weitermachen !

5. Lauft weiter zum nächsten Schalter, der sich rechts hinter dem nächsten Speicherpunkt verbirgt. Wenn ihr den Schalter umlegt, verschwinden die Plattformen, über die ihr zuvor über die Schlucht gekommen seid. Ihr müßt euch daher vorsichtig bis zum Fluß hinablassen, ihn überqueren und auf der anderen Seite

wieder hinaufklettern. Springen ist keine der Stärken des Spiels, also laßt die Sache langsam angehen.

6. Geheimnis 1 (Beide Spielfiguren) : Geht durch das nun offene Tor und bis zur nächsten Schlucht. Ihr findet links eine Plattform. Es mag wie ein unmöglicher Sprung aussehen, aber anscheinend gibt es direkt davor eine unsichtbare Plattform. Springt herüber, zerstört die Fackel und schnappt euch den Kristall. Falls ihr später das Spiel beendet, könnt ihr dadurch die „Hard"-Schwierigkeitsstufe anwählen.

7. Geht weiter links herum bis zur nächsten Schlucht und paßt unterwegs auf den Werwolf auf! Überquert die nächste Schlucht. Falls ihr mit Carrie spielt und die Abkürzung genommen habt, solltet ihr auf einer der seitlichen Plattformen bei den Klippen sein. Klettert den ganzen Weg hinab und legt den Schalter in der Mitte des vergifteten Wassers um. Ihr müßt nun nur noch zurückspringen und wieder nach oben klettern.

8. Kehrt zurück zum nun geöffneten Tor hinter der Schlucht, wo sich das erste Geheimnis befand, und geht hindurch. Hier findet ihr den letzten Schalter, der das Tor zum Bossbereich öffnet.

9. Schweigender Wald-Boss: Riesenaffen-Skelett
Grundsätzlich ist dies das gleiche wie zuvor, mit dem Unterschied, daß der Affe nun motorisierte Freunde dabei hat, die ihr mit jeweils zwei Treffern erledigen könnt. Während ihr ihn schwächt, fällt der Affe langsam in Stücke. Er wird bis zum bitteren Ende kämpfen, doch mit der schon zuvor angewandten Taktik solltet ihr keine Probleme haben.

Schloßmauern – beide Spielfiguren

1. Beim Betreten des Schlosses könnt ihr zuerst nur durch die rechte Tür gehen, also speichert den Spielstand und tut dies.

2. Hier werden eure Sprungfähigkeiten und euer Timing wirklich auf die Probe gestellt. Eine falsche Bewegung bedeutet den Sturz in den sofortigen Tod. Geht die erste Treppe rechts hinauf und springt über das Loch, um den feuerspuckenden Schädel am Ende der nächsten Treppe zu zerstören. Beim nächsten Feuerspucker müßt ihr auf die Guillotine dahinter aufpassen und vorsichtig auf die bewegliche grüne Plattform springen. Es folgen noch einige derartige Sprünge, bis ihr schließlich oben ankommt. Allerdings seid ihr damit noch nicht in Sicherheit, denn es wartet noch ein Boss auf euch.

3. Sub-Boss: Knochenpfeiler

Angriffsmuster
Der Knochenpfeiler ist ein zweiköpfiges Schlangenskelett, das in der Mitte der Kampfarena fixiert ist. Zuerst wird er mit blauen Feuerbällen schießen und nach einigen eingesteckten Treffern zu einem gefährlichen Flammenwerfer-Angriff übergehen. Legt nach eurem Sieg über das Biest den Schalter um, den es verteidigt hat.

Reinhardt
Falls ihr viele Wurfwaffen habt, ist dies die einfache Möglichkeit, dieses Biest zu besiegen. Stellt euch auf das Dach über der Tür, durch die ihr gerade gekommen seid – von dort aus könnt ihr den Boss völlig gefahrlos angreifen. Falls ihr nur eure Peitsche habt, werdet ihr hin und zurück um den Boss herumrennen müssen und jeden Kopf schlagen, nachdem er einen Feuerball abgeschossen hat. Versucht, euch darauf zu konzentrieren, immer einen Kopf auf einmal anzugreifen, so daß ihr nicht mit zwei Flammenwerfer-Attacken gleichzeitig konfrontiert werdet.

Carrie
Carrie hat es bei diesem Boss etwas einfacher als Reinhardt, da sie sich einfach auf das Dach über der Tür, durch die sie den Raum betreten hat, stellen und das Monster mit zielsuchenden Geschossen eindecken kann. Sie ist dort allerdings nicht vor den Flammenwerfer-Attacken sicher, so daß ihr herumlaufen und dabei ein zielsuchendes Geschoß aufladen und dann loslassen solltet. Irgendwann sollte das Biest zerstört sein.

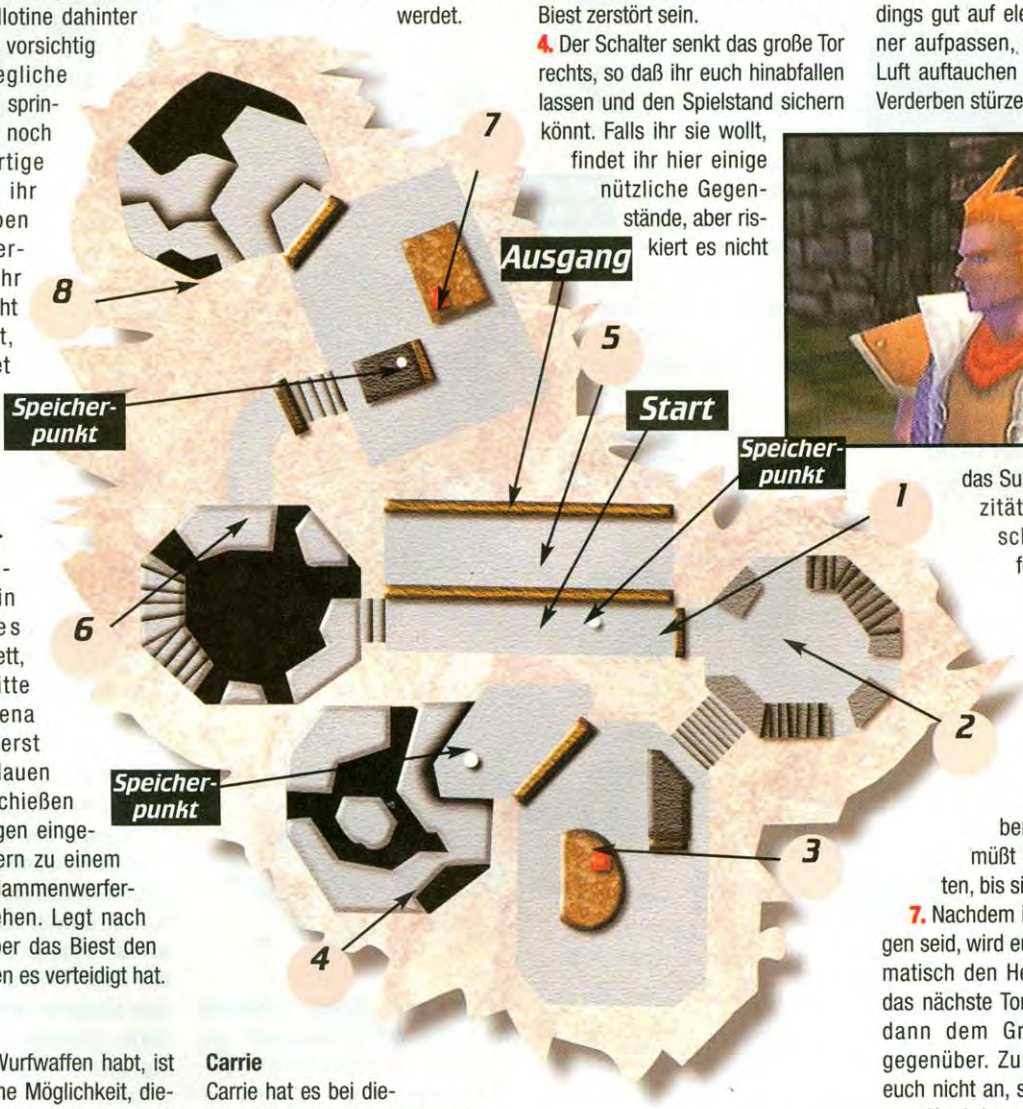
4. Der Schalter senkt das große Tor rechts, so daß ihr euch hinabfallen lassen und den Spielstand sichern könnt. Falls ihr sie wollt, findet ihr hier einige nützliche Gegenstände, aber riskiert es nicht bei wenig Energie. Laßt euch stattdessen ins nächste Stockwerk fallen und geht dann durch die kleine Spalte, um wieder in den Startraum des Levels zu gelangen.

5. Wenn ihr wieder hier ankommt, solltet ihr den Spielstand sichern. Das Tor in der Mitte ist nun verschwunden und der Schlüssel für die linke Tür findet sich in der mittleren Fackel, also schnappt ihn euch mitsamt allen anderen Gegenständen im Raum. Schließt dann die linke Tür auf und geht hindurch.

6. Der linke Turm erinnert stark an den rechten, nur finden sich darin mehr Fallen. Ihr könnt jedoch leicht damit fertig werden, die aufsteigenden Stacheln sind nur eine Frage des Timings. Ihr müßt allerdings gut auf elektrisierende Gegner aufpassen, die mitten in der Luft auftauchen und euch in euer Verderben stürzen können. Falls ihr das Summen von Elektrizität hört, solltet ihr schnell eure Plattform verlassen und den Gegner ausschalten. Oben angelangt, findet ihr eine Mondtür. Falls ihr die Mondkarte habt, könnt ihr sie hier benutzen, ansonsten müßt ihr bis 18:00 warten, bis sie sich öffnet.

7. Nachdem ihr hindurchgegangen seid, wird eure Spielfigur automatisch den Hebel umlegen und das nächste Tor senken. Ihr steht dann dem Grafen persönlich gegenüber. Zum Glück greift er euch nicht an, sondern droht euch nur. Nachdem er verschwunden ist, solltet ihr durch das Loch nach unten springen.

8. Der nächste Abschnitt erinnert an den vorherigen, also laßt euch vorsichtig durch die Spalten herab und geht zurück in den Startraum. Speichert den Spielstand und verlaßt den Level durch das offene Tor in der Mitte.



Villa – Beide Spielfiguren

1. Beim Betreten der Villa trefft ihr auf einige hungrige Wachhunde. Diese sind schwierig zu besiegen, falls ihr nichts von der versteckten Plattform an der rechten Wand wißt. Es gibt neben der Fackel einen unsichtbaren Vorsprung, an dem ihr

euch festhalten könnt. Von hier aus habt ihr mit der Peitsche oder den Feuerbällen leichtes Spiel. Drei weitere Gegner greifen euch auf eurem weiteren Weg an, also wiederholt die Taktik ganz einfach bei ihnen. Danach wird der ganze Ort plötzlich dunkel und ein weiterer Hund greift an. Falls ihr sie finden könnt, solltet ihr erneut die Plattform zu eurem Vorteil nutzen, ansonsten solltet ihr auf Distanz bleiben und das Biest niederkämpfen.

2. Speichert den Spielstand beim Brunnen und betretet die Villa. Im Inneren ist die rechte Tür abgeschlossen, so daß der einzige Weg nach oben über die Treppe führt. Sammelt vorher allerdings die Gegenstände von den goldenen Kerzenständern ein. Auf dem Weg nach oben werdet ihr vom ersten Vampir angegriffen. Haltet unbedingt Abstand und schwächt ihn vorsichtig mit Fernangriffen. Ihr müßt hier besonders aufpassen, da die Vampire eine ernsthafte Bedrohung für eure Gesundheit darstellen.

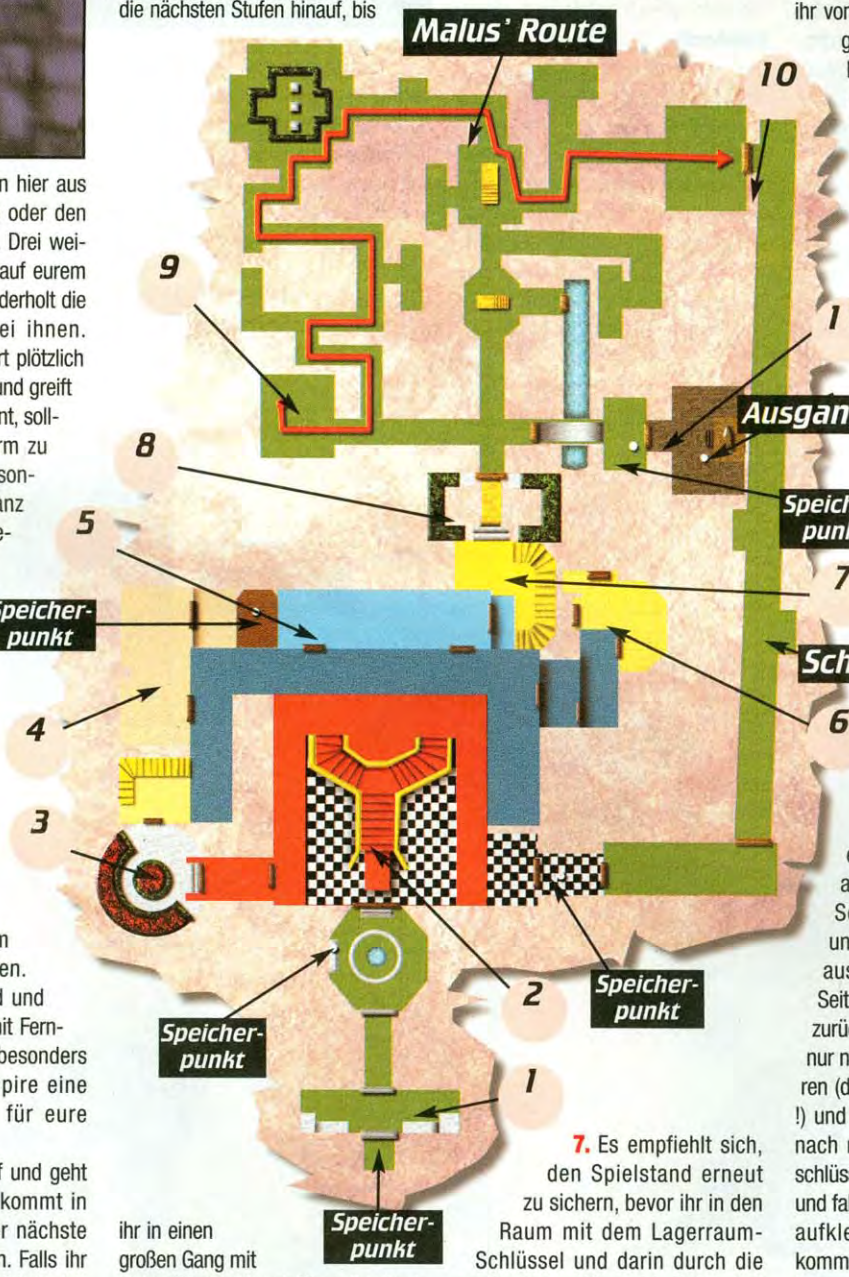
3. Lauft die Treppe hinauf und geht durch die Tür links. Ihr kommt in einen Außenkorridor. Der nächste Raum ist der Rosengarten. Falls ihr ihn zwischen 3:00 und 6:00 betretet, trefft ihr auf einen Vampir namens

Rosa. Ihr müßt sie nicht unbedingt jetzt sofort treffen, aber um euch Hin- und Hergelaufe zu ersparen, könnt ihr auch ebensogut mit dem Betreten des Raumes bis 3:00 warten. Sie ist ein merkwürdiger, aber freundlicher Charakter und erwähnt etwas von einem Archivschlüssel und einem anderen Vampirjäger.

4. Verlaßt den Rosengarten und lauft die nächsten Stufen hinauf, bis ihr in einen großen Gang mit vielen Türen gelangt. Wenn ihr durch die erste Tür links geht, trefft ihr auf Vincent, einen älteren Vampirjäger. Redet mit ihm, bis er euch den Archivschlüssel gibt.

5. Ihr werdet bemerken, daß die nächste Tür im Gang abgeschlossen ist. Der Schlüssel dafür befindet sich im nächsten Raum, in einer Vase versteckt. Wenn ihr ihn aufhebt, könnt ihr den Lagerraum öffnen eine wertvolle Vorräte aufsammeln sowie euren Spielstand sichern.

6. Geht in den Raum am gegenüberliegenden Ende des Ganges. Ein Dorfbewohner erscheint, doch sein fehlendes Spiegelbild entlarvt ihn als Vampir. Haltet Abstand und vernichtet ihn. Öffnet die Tür zu den Archiven im nächsten Raum und schnappt euch darin den Gartenschlüssel.



7. Es empfiehlt sich, den Spielstand erneut zu sichern, bevor ihr in den Raum mit dem Lagerraum-Schlüssel und darin durch die große Doppeltür geht. Unten bei der Treppe trefft ihr zum ersten Mal auf Renon, den Mann mit dem Vertrag. Wenn ihr von nun an einen Vertrag findet, werdet ihr von Renon Gegenstände kaufen können. Stellt sicher, daß ihr immer einige Reinigungs(Purify)-Gegenstände dabei habt. Doch wenn Ihr zuviel Geld ausgebt, könnte Renon böse werden.

8. Geht durch die Tür hinaus in den Garten und benutzt den Gartenschlüssel am Tor. Ihr betretet ein riesiges Labyrinth, das zuerst ziemlich ruhig erscheint. Als erstes müßt ihr nach links gehen und dann geradeaus dem Weg folgen.

9. Geht über die Brücke und ihr trefft auf den Jungen Malus. Bevor ihr ihn irgendetwas fragen könnt, werdet ihr von zwei riesigen Hunden angegriffen. Ihr könnt sie nicht besiegen, weshalb ihr blitzschnell hinter Malus herrennen solltet. Folgt der Route auf der Karte, nicht Malus, und springt dabei – ihr kommt dadurch schneller vorwärts, als wenn ihr nur rennen würdet. Ihr werdet nicht nur von den Hunden verfolgt, sondern auch von einem kettensägenschwingenden Irren. Laßt euch nicht auf einen Kampf ein und benutzt, falls euch die Hunde doch erwischen sollten, eure Nahkampfwaffe, bevor der Frankenstein-Verschnitt euch kriegen kann – ein Angriff von ihm kann euch fast auf der Stelle töten !

10. Irgendwann kommt ihr zu einem langen Gras-Korridor. Malus flieht durch die Tür am einen Ende, so daß euch die auf der gegenüberliegenden Seite bleibt. Schnappt euch unbedingt den Kupferschlüssel aus der Nische auf der linken Seite. Die nächste Tür bringt euch zurück ins Villa-Gebäude. Ihr müßt nur noch zum Gartentor zurückkehren (die Hunde sind immer noch da !) und dann die zweite Abzweigung nach rechts nehmen. Der Kupferschlüssel bringt euch zu einem Bach und falls ihr die Brücke am Ende hinaufklettert und nach links geht, kommt ihr zum Bereich des Level-bosses.

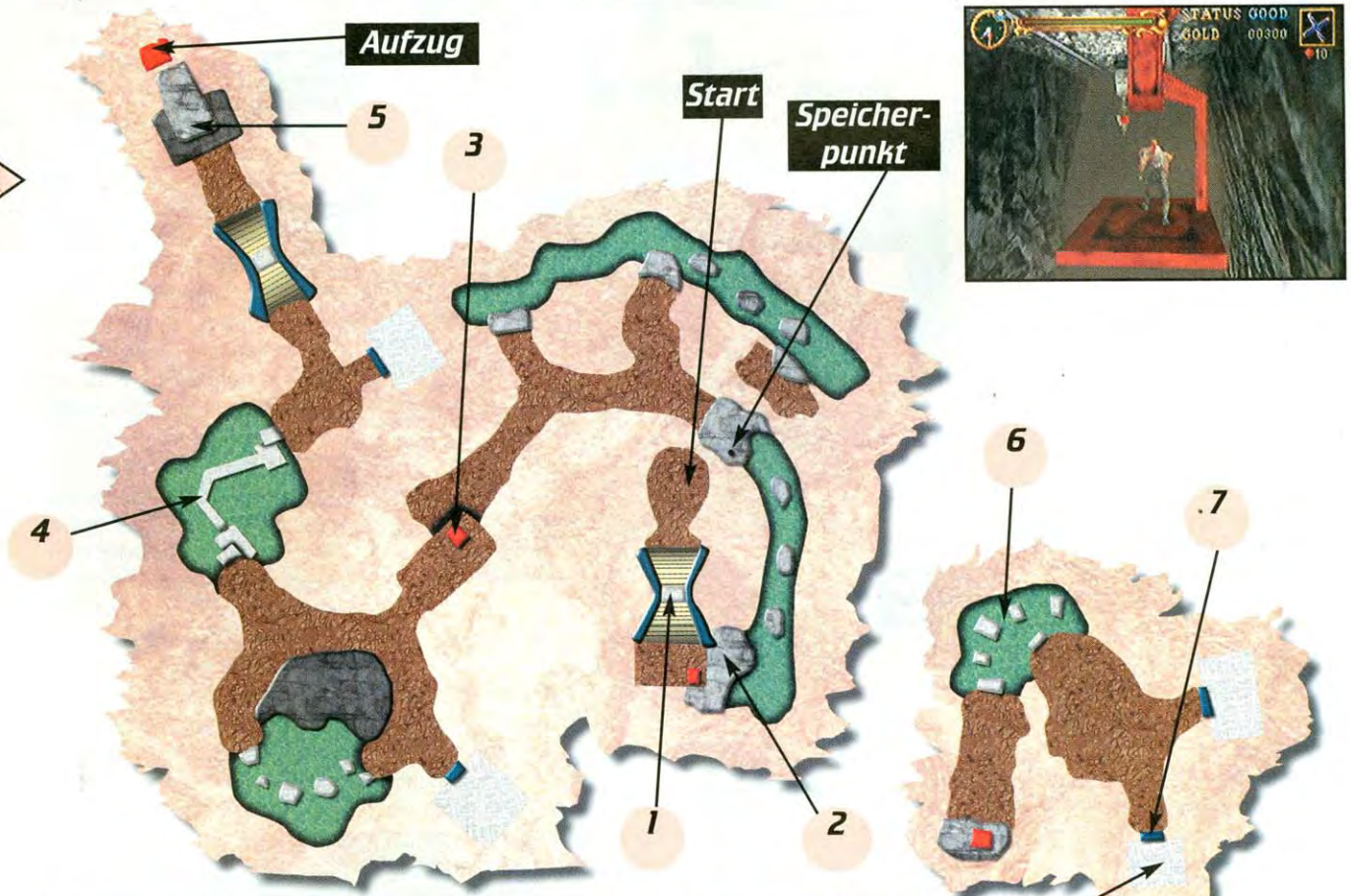
11. Villa-Boss: Vampir und Opfer

Angriffsmuster
Der männliche Vampir wird euch grundsätzlich jagen und mit seinen Klauen angreifen, wenn er nahe genug herankommt. Gelegentlich wird er durch die Luft schweben und euch von oben zu rammen versuchen. Sein weibliches Opfer erwacht zum Leben, wenn er besiegt ist. Sie kriecht die meiste Zeit am Boden herum, verschwindet, läßt dabei einen Schwarm Fledermäuse auf euch los und taucht dann wieder auf. Nachdem sie besiegt ist, gelangt ihr in den ersten Charakter-exklusiven Level.

Reinhardt
Dies ist nicht besonders schwierig, da die beiden Vampire sich nicht großartig von den beiden unterscheiden, die ihr schon zuvor in diesem Level besiegt habt – sie halten lediglich ein wenig mehr aus. Beim männlichen Vampir kommt es nur darauf an, zu rennen, auszuweichen und bei jeder Gelegenheit die Peitsche einzusetzen. Bei dem weiblichen Vampir solltet ihr euch in den Sarg am Ende des Raumes stellen und, falls ihr welche habt, Kreuze werfen. Falls nicht, benutzt auf kurze Entfernung eure Peitsche.

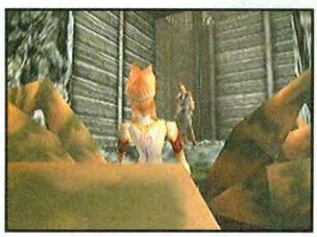
Carrie
Carries zielsuchendes Geschoß erweist sich hier als extrem praktisch, da es unheimlich wichtig ist, auf Distanz zu bleiben. Lauft einfach herum, ladet dabei das Geschoß auf und laßt es bei Gelegenheit los. Der männliche Vampir wird den meisten Schüssen ausweichen können, aber mit etwas Hartnäckigkeit kriegt ihr ihn schon klein.

Tunnel - Nur Reinhardt



1. Wenn Reinhardt sich in den Geheimgang hinabläßt, gelangt er in einen unterirdischen Tunnel. Lauft vorwärts zum Aufzug und gebt auf bewegliche Böden und herabfallende Stahlbalken acht.

2. Beim Betreten des unteren Stockwerks bemerkt ihr das vergiftete Wasser und die Spinnen, mit denen ihr euch in diesem Level herumschlagen müßt. Die



Spinnen spucken Gift, also haltet im Kampf stets Abstand zu ihnen. Nachdem die ersten beiden besiegt sind, solltet ihr vorsichtig die Felsplattformen im Wasser benutzen, um zum nächsten Abschnitt zu gelangen und den Spielstand zu sichern.

3. Der nächste Aufzug befindet sich ganz links, also müßt ihr euch nicht um die anderen Wege kümmern, falls ihr nicht gerade

etwas Energie benötigt. Springt auf den Lift, um ein Stockwerk höher zu gelangen.

4. Begebt euch nach rechts und laßt euch vorsichtig auf den engen Steinweg hinab, der über das Wasser führt. Lauft ihn vorsichtig entlang und klettert auf der anderen Seite hinauf.

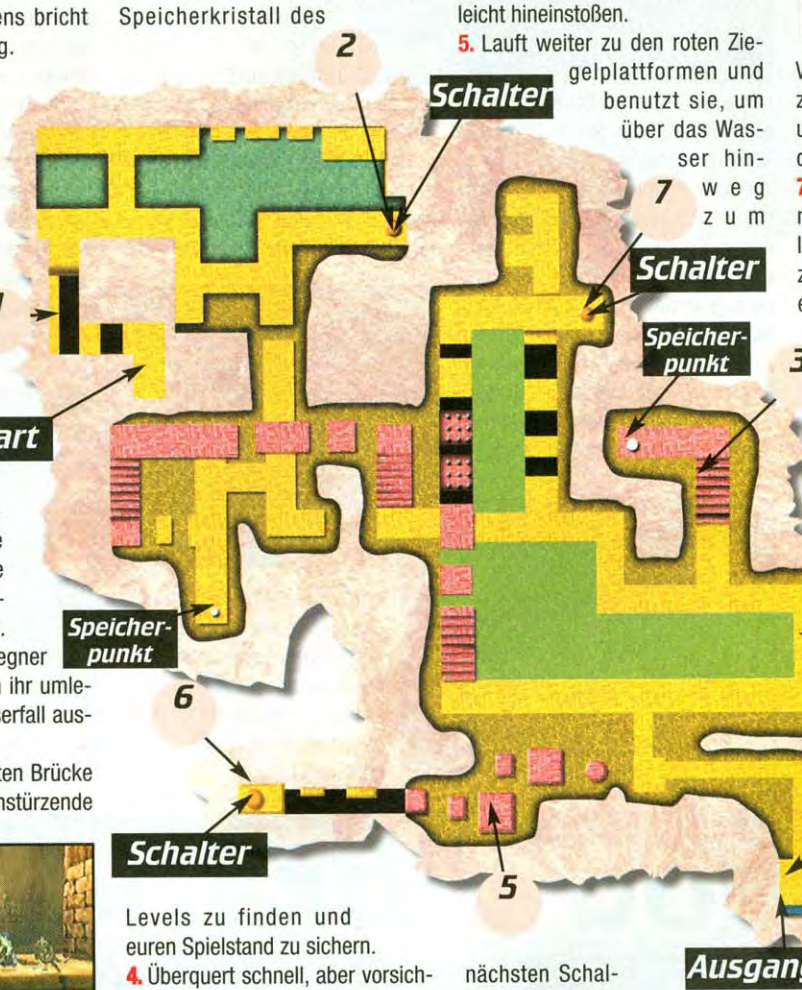
5. Es gibt etwas weiter einen Raum mit Gegenständen hinter einer Sonnentür, der sich bei Vorratsmangel als praktisch erweist.

Irgendwann müßt ihr aber so oder so durch die beweglichen Böden nach links auf den roten Aufzug gelangen. Der Aufzug führt euch durch einige enge Höhlen und ihr müßt auf alle Gegner genau aufpassen und sie zerstören, um nicht heruntergestoßen zu werden. Wenn der Aufzug hält, müßt ihr ihn verlassen und einige Geister abwehren, bis der folgende blaue Aufzug auftaucht. Ihr müßt dann über alle gelben Aufzüge drüberspringen, die euch herunterzustoßen versuchen. Der blaue bringt euch letztendlich bis zum nächsten Lift.

6. Nehmt den Lift nach oben ins nächste Stockwerk und geht vorwärts. Überquert vorsichtig die Plattformen, um auf die andere Seite der Wasserschlucht zu gelangen. Wenn ihr eine Fledermaus hört, solltet ihr sie aufspüren und zerstören, bevor sie euch aus dem Gleichgewicht bringen kann.

7. Nachdem ihr sicher auf der anderen Seite angekommen seid, solltet ihr zur Sonnentür rechts und dann hindurch gehen (evtl. müßt ihr warten, bis der Tag anbricht). Im Inneren findet ihr Rosa, die versucht, sich selbst zu kochen.

Unterwasser-Passage – nur Carrie



1. Gleich hinter der Ecke nach dem Startpunkt befindet sich eine Falle: Ein Teil des Bodens bricht ein, also seid vorsichtig. Ihr müßt springen und euch am gegenüberliegenden Vorsprung festhalten, so daß ihr euch in Sicherheit hangeln könnt. Carrie bemerkt dann das tödliche vergiftete Wasser.

2. Eine Ecke weiter werdet ihr von drei Echsenmenschen überrascht. Sie spucken Gift, also kommt ihnen nicht zu nahe. Das Kreuz eignet sich sehr gut, um sie auszuschalten, da sie ansonsten nicht sonderlich harte Gegner sind. Es gibt einen vierten Gegner oben beim Schalter, den ihr umlegen müßt, um den Wasserfall auszuschalten.

3. Lauft herüber zur ersten Brücke und achtet dabei auf einstürzende Böden und Horden von Echsenmenschen, um den zweiten Speicherkristall des Levels zu finden und euren Spielstand zu sichern.

4. Überquert schnell, aber vorsichtig den dünnen Steg. Ihr dürft auf keinen Fall in das giftige Wasser fallen und die herumspringenden Echsenmenschen können euch leicht hineinstoßen.

5. Lauft weiter zu den roten Ziegelplattformen und benutzt sie, um über das Wasser hinweg zum nächsten Schalter zu gelangen.

6. Benutzt vorsichtig die kleinen Vorsprünge, um über die Schlucht zu gelangen, und legt den Schalter um. Dadurch öffnet ihr die Türen, die euer nächstes Ziel darstellen.

7. Springt über die Ziegel-Plattformen zurück und lauft nach links. Ihr befindet euch bald auf der zweiten Brücke. Schaltet den feuerspuckenden Echsenmenschen aus und springt hinüber. Ihr müßt in dem Moment über die zwei Stachelplattformen springen, in dem sie nach unten knallen. Die nun offene Tür bringt euch zum letzten Schalter.

8. Dieser Schalter deaktiviert den zweiten Wasserfall und ermöglicht euch so den Zugang zum Levelausgang. Der Ausgang ist eine Sonnentür, so daß ihr entweder eine entsprechende Karte benutzen oder einfach warten müßt. Dahinter trefft ihr auf die Hexe Actrise. Nachdem sie verschwunden ist, gelangt ihr durch die nächste Tür ins Schloß.

Schloßzentrum – beide Spielfiguren

1. Speichert den Spielstand und kümmert euch um das Skelett auf dem Motorrad. Es verträgt nur wenige Treffer. Geht den Gang rechts hinauf (ein weiterer Biker wartet hier auf euch) und betretet den rechten Raum.

2. Hier trefft ihr auf drei Vampire. Sie greifen nicht alle gleichzeitig an, also bleibt auf Distanz und vernichtet sie einen nach dem anderen. Kreuze sind hier sehr praktisch, da sie gleich mehrere Ziele auf einmal anvisieren.

3. Lauft die Treppen hinauf und untersucht die Statue. Sie wird bluten und ein Blutwesen freilassen. Besiegt es mit zwei oder drei Treffern und lauft dann die Treppen in der Ecke hinauf.

4. Ignoriert die Tür auf der rechten Seite und vernichtet die sechs Echsenmenschen im nächsten Raum. Sie spucken Gift, also seid vorsichtig. Geht die kaputte Treppe hinauf und speichert den Spielstand im folgenden Raum.

5. Die Glasritter im oberen Raum sind eine gute Rubinquelle, von denen ihr einige im nächsten Raum brauchen können werdet. Darin werdet ihr von zwei Vampiren angegriffen, aber es gibt eine sichere Methode, mit ihnen fertig zu werden. Direkt vor der nächsten Tür ist eine Säule, auf der ihr ruhig stehen könnt – werft dann einfach Waffen oder benutzt die Peitsche, bis der Kampf beendet ist.

6. Weicht den Flammen im nächsten Gang aus und redet mit dem Echsenmenschen im Raum am Ende. Er wird euch erzählen, wie ihr die Wände mit Rissen sprengen könnt (falls ihr euch etwas genauer umgeschaut habt, könnte euch schon die eine oder andere aufgefallen sein). Ihr werdet magisches Nitroglycerin mit Mandragora mischen müssen. Das magische Nitroglycerin befindet sich im Raum links, das Mandragora ist in der Folterkammer, zu der er euch den Schlüssel gibt. Schnappt euch etwas vom magischen Nitroglycerin. Warnung: Während ihr das magische Nitroglycerin tragt, dürft ihr nicht springen, fallen oder getroffen werden. Dies führt zum sofortigen Tod und bringt euch später einige komplizierte Routenprobleme ein.

7. Geht im Gang den ersten Weg nach links und stellt das magische Nitroglycerin neben den Riß in der Wand (mit dem rechten C-Knopf). Ihr müßt nun den ganzen Weg zu dem Gang zurückgehen, in dem ihr diesen Level begonnen habt.

8. Unterwegs müßt ihr etwas mehr magisches Nitroglycerin für einen Riß in einer Wand im Erdgeschoß mitnehmen. Durch die "Fall-und-Explodier"-Eigenschaften des Stoffes bedeutet die kaputte Treppe, daß der frühere Nitro-Lagerraum nicht geeignet ist. Um etwas davon ins Erdgeschoß zu bringen, müßt ihr durch den Raum mit den Zahnrädern durch die rechte Tür gehen, die ihr zuvor ignoriert habt. Einige Vampire und eine tödliche Stachel-Decke weiter gelangt ihr in den selben Nitro-Vorratsraum – allerdings auf der anderen Seite, wo Malus war. Speichert den Spielstand und schnappt euch etwas magisches

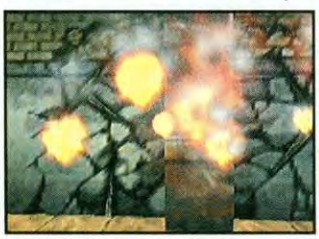
! Jetzt noch rasanter !
! Jetzt noch fetter !
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories !

Mega Fun – das Megazin für mehr Konsolenspaß!

9. Zerstört oder umgeht die gepanzerten Wachen im Raum mit den Artefakten und kehrt ganz zurück bis zum Raum mit den Zahnrädern. Hier kommt es auf eine ruhige Hand an, da ihr es über die engen Stege schaffen müßt. Die Feuerspucker werden euch eher selten treffen, also konzentriert euch eher darauf, den Steg entlang nach rechts zu gehen. Die blauen Eckquadrate brechen weg, wenn ihr zu lange auf ihnen stehenbleibt, also seid vorsichtig. Ihr müßt auch zwischen die Zahnräder gehen, um die Rampe zum Ausgang zu erreichen. Denkt daran, daß ihr nicht springen könnt, also laßt die Finger vom Sprung-Knopf (ihr würdet euch wundern, wie leicht man sich selbst in die Luft jagen kann). Die nächste Bedrohung ist der Motorradfahrer im anfänglichen Gang, also weicht ihm vorsichtig aus und geht durch die Tür rechts. Ihr bemerkt das riesige, schlafende Biest in der Mitte, das euch aber noch nichts tun wird. Plaziert das Nitroglycerin vor dem Riß in der Wand auf der gegenüberliegenden Seite.

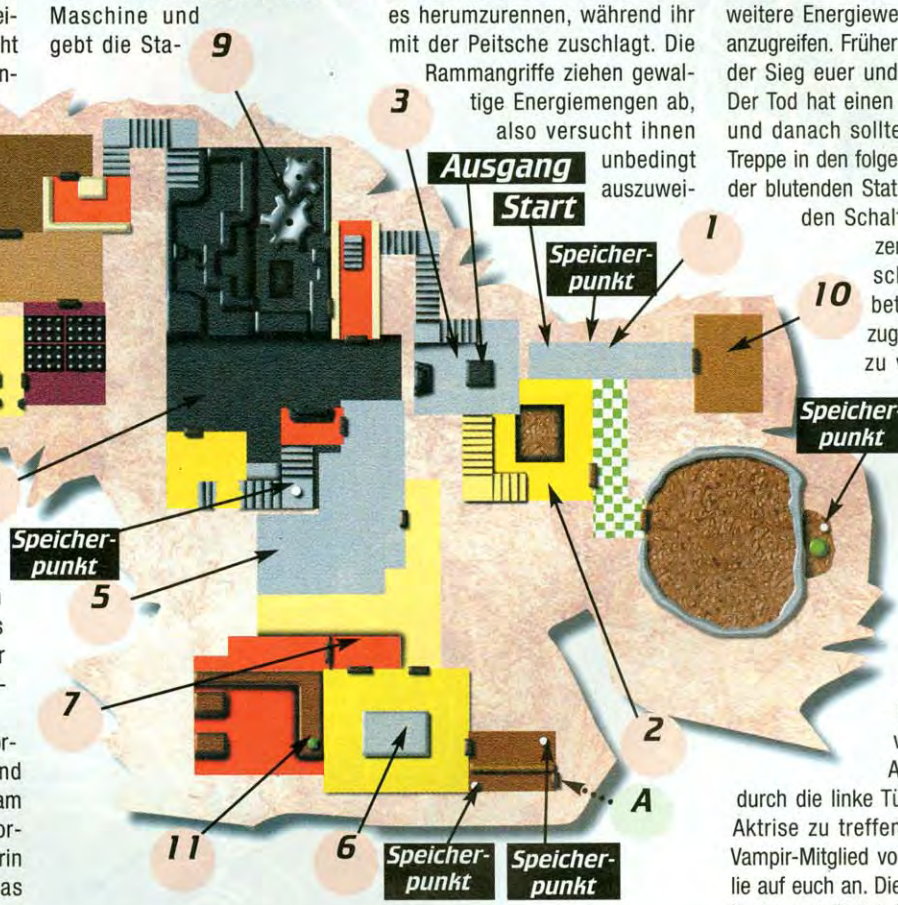
10. Geht zurück in den Hauptkorridor, speichert den Spielstand und betretet die Folterkammer am Ende des Raumes. Schaltet vorsichtig die beiden Vampire darin aus und schnappt euch etwas Mandragora aus dem hinteren Regal. Falls ihr Energie braucht, findet ihr welche auf dem Balken im Dachbereich.

11. Bringt das Mandragora den ganzen Weg zurück zur Spalte im oberen Stockwerk (direkt vor dem Raum des Echsenmenschen) und vermischt es mit dem Nitro. Die Explosion legt zwei Türen frei. Die graue ist noch abgeschlossen,



also geht durch die braune, um die Bücherei zu betreten. Klettert zum Schalter für die Dachluke und dann in den nächsten Raum,

um eine weitere zu finden. Diese Dachluke bringt euch bis zum Observatorium. Untersucht die Maschine und gebt die Statuen-Aufstellung ein (zwei, vier, acht). Falls ihr die Statuen im Gebäude untersucht habt, wißt ihr, wie man auf die Lösung kommt. Dadurch wird das Siegel von der aufbrechenden Wand im Erdgeschoß entfernt. Ihr müßt also nur noch zurückgehen, euch etwas Mandragora aus der Folterkammer schnappen und die Wand sprengen. Hinter der Wand findet ihr einen riesigen Kristall. Speichert jedoch den Spielstand, bevor ihr ihn untersucht, laßt seine magische Energie frei. Wenn ihr in den Hauptraum geht, wird das Biest erwacht sein.



Schloßzentrum-Bosse

Zombie-Biest (beide Spielfiguren)

Dieses riesige Monster wird herumrennen und versuchen, euch mit seinem Kopf zu rammen, bevor es mit zwei verschiedenen Energieattacken angreift: dem langen, gelben Lichtstrom und dem kurzen, blauen Feuerangriff. Wenn ihr den vorderen Teil des Biests ins Visier nehmt, werdet ihr es schneller besiegen können. Mit Reinhardt solltet ihr versuchen, immer hinter dem Monster zu bleiben und um es herumzurennen, während ihr mit der Peitsche zuschlagt. Die Rammangriffe ziehen gewaltige Energiemengen ab, also versucht ihnen unbedingt auszuweichen. Ihr müßt dabei in weiten Kreisen um den Gegner herumrennen. Mit Carrie müßt ihr einfach nah hinter ihm bleiben und einen Feuerball aufladen. Laßt ihn los und er nimmt das Biest automatisch ins Ziel. Macht einfach so weiter und der Sieg ist irgendwann euer. Danach solltet ihr die Arena durch die linke Tür verlassen.

Rosa (nur Reinhardt)

Nachdem das Zombie-Biest besiegt ist, solltet ihr den Spielstand sichern und den Raum verlassen. Geht durch die Tür und dann nach links, um Rosa zu treffen. Sie ist diesmal ziemlich

schlecht drauf und greift euch an. Ihr müßt generell ihrer anfänglichen Energiewelle ausweichen und schnell zuschlagen. Lauft dann weg und weicht den brennenden Fledermäusen aus, die sie abfeuert. Wenn sie sich euch nähert, solltet ihr unbedingt flüchten, da dies der Ansatz zu ihrem Schwertschlag ist. Wartet auf eine weitere Energiewelle, um wieder anzugreifen. Früher oder später ist der Sieg euer und Rosa besiegt. Der Tod hat einen kurzen Auftritt und danach solltet ihr über die Treppe in den folgenden Raum mit der blutenden Statue gehen. Legt den Schalter hinter dem zentralen Aufzugschacht um und betretet den Aufzug, um den Level zu verlassen und zum Duell-Turm hinaufzugelangen.

Fernandez-Vampir (nur Carrie)

Speichert, nachdem das Zombie-Biest besiegt ist, den Spielstand und verlaßt die Arena. Geht durch die linke Tür, um die Hexe Aktrise zu treffen. Sie setzt ein Vampir-Mitglied von Carries Familie auf euch an. Dieser Vampir verfügt grundsätzlich über drei Angriffe: Sie feuert drei blaue, zielsuchende Geschosse auf euch ab, die ihr durch Laufen abschütteln müßt. Ihr solltet in dieser Zeit euren eigenen Angriff aufladen und bei Gelegenheit abfeuern. Wenn ihr ihr zu nahe kommt, friert sie euch in grünem Nebel ein, also bleibt auf Distanz. Bleibt in Bewegung und feuert eure Geschosse ab. Nachdem sie besiegt ist, solltet ihr über die Treppen in den Raum mit der blutenden Statue gehen. Betätigt den Schalter hinter dem zentralen Aufzugschacht und betretet den Aufzug, um den Level zu verlassen und in den Turm der Wissenschaft zu gelangen.

Nächsten Monat liefern wir euch den zweiten Teil der Komplettlösung.

Immer schneller

Alle 14 Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeigen auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Verk. Mario Kart 50,- DM, S. Mario + Spieleberater 50,- DM, F1 Pole Position 60,- DM, Yoshi's Story 65,- DM, Snowboard Kids 65,- DM, F-Zero 70,- DM, Nagano 55,- DM. Tel. 0591/76864

Tausche FIFA 98 oder Wayne Gretzky's 3D Hockey gegen WCW vs. NWO Revenge, Florian Riemann, Allensteinerweg 34, 21680 Stade. Tel. 04141/65197

Verk. N64 m. 2 Controller, 1 Memory Card, 3 Sp.: Turok 2, Mission: Impossible, Star Wars, VB 280,- DM. Tel. 0871/41714 o. 0170/2370835 ruft an!

Achtung! Verkaufe 15 N64-Spiele für 40,- bis 50,- DM. Tel. 0177/5265023

N64-Gamebuster-Cheatcode-Liste, über 500 Codes zu 46 N64-Spielen! Einfach 10,- DM + 3,- DM in Briefmarken an M. Kiel, Kalistr. 15, 39418 Stassfurt

Tausche Turok 2 gegen Gex: ETG, Rogue Squadron oder andere. Tel. 0211/3033688 ab 18 Uhr

Stop! Verk. Mission: Impossible 65,- DM, Forsaken 70,- DM (kaum gesp.), Blast Corps 40,- DM, alles inkl. Verp. + Anleit., tausche auch (2 zu 1/+ Geld). Tel. 0251/624408

Hey! Verkaufe F1 World Grand Prix 60,- DM u. Mission: Impossible für nur 75,- DM (kompl. Lösung 10,- DM), alles neuwertig. Tel. 0231/814877

Verkaufe V-Rally 80,- DM und Banjo-Kazooie 60,- DM, zusammen 120,- DM! Kein Tausch! Tel. 05923/3210 Dennis, Di, Mi, Fr u. Sa, 16-19 Uhr

VK Bio Freaks + M: Imposs. (us) 80,- DM/St., F1 Pole P., Extr. G, NBA Hangt., Courtside, Wayne Gr. 3D, S.F. Rush je 42,- DM, Breakaw. 49,- DM. Tel./Fax: 02841/44125

Verkaufe V-Rally, nur 1x gespielt, mit Originalverpackung und Anleitung, 87,- DM. Tel. 0171/6988079

Tausche/Verkaufe Aerofighters, Mario 64, Star Wars gegen WCW-NWO W. T. Tel. 05321/388092 Ralf

N64 + 6 Spiele zu verkaufen, incl. Rumble Pak + Speicher, u. a. Zelda, Lylat Wars... + Antennen-Adapter/bl. Controller! VHB 620,- DM. Tel. 07832/5341 ab 15 Uhr

Suche NHL UA EA 99-Spiele, Turok 2, Star Wars R.S., verk./tausche Bio Freaks 65,- DM, V-Rally 79,- DM, WCW NWO 45,- DM, NBA Jam 99 70,- DM. Tel. 06093/1699 Mi-Fr, 14-18 Uhr, fragt nach Bastian

Verk. Lamborghini 45,- DM und Pilotwings 40,- DM oder tausche gegen WCW/NWO Revenge oder Vigilante 8. Tel. 0341/9414989 ab 14 Uhr, fragt nach Ronny

Tausche N64 mit 5 Spielen (DKR, Zelda, Turok 2, Star Wars 1, Aerofighters) gegen PlayStation mit 5 Spielen. Tel. 03935/2264 15-20 Uhr

Verk./tausche Pilotwings u. Lylat Wars gegen Waialae Country Club, V-Rally, GT 64, Zelda: Ocarina of Time, A. Lamborghini. Tel. 07641/52869

Verkaufe Mario 64 55,- DM, Diddy Kong Racing 60,- DM, Wave Race 50,- DM, Star Wars Sote 60,- DM. Tel. Würzburg/415509 BelaAchtung! Verkaufe Frankreich 98 70,- DM, ISS 64 50,- DM, Turok 1 65,- DM, F-Zero X 60,- DM, Shooter u. 3D-Action-Spiel 115,- DM, alle m. Verp. u. Anl.! Alles VB! Tel. 069/587591

Verkaufe 3D-Ego-Shooter für 100,- DM, FIFA 98 für 50,- DM und F1 PP für 40,- DM (originalverpackt). Tel. 0170/4836092

N64 mit viel Zubehör 2.000,- DM, nicht einzeln zu verkaufen. Tel. 0565/3672 fragt nach Nils

Achtung! Verkaufe Mission: Impossible für 75,- DM, Verpackung im guten Zustand, außerdem alle Codes in der Anleitung. Tel. 02373/390064 Marcus

Verkaufe! Banjo-Kazooie 70,- DM, Yoshi's 50,- DM, Pilotwings 45,- DM, Mario 30,- DM und Blast Corps 45,- DM (Porto muß übernommen werden). Tel. 06142/33576 Torben

SUCHE NINTENDO 64

Suche Mace Dark Age und ISS 98, biete F1 World Grand Prix, ISS 64, Top Gear Rally oder Goemon. Tel. 03844/811924 täglich ab 17 Uhr, fragt nach Tony

Tips & Tricks für Silicon Valley (Nintendo 64), Marc Kissling, Seewenweg 40, CH-4146 Hochwald

Suche für Nintendo 64 NBA Courtside ca. 45,- DM. Tel. 02566/4226 Daniel

Turok 1 für Nintendo 64 max. 60,- DM. Tel. 06142/67984 fragt nach Michael

Monster Trucks Offroad Challenge! Billig! Tel. 09406/1862 Tobias

Suche WCW/NWO Revenge für einen angemessenen Preis! Tel. 0223/268366 Thomas

Suche Mario Party, biete dafür Autom. Lamborghini, Glover oder DK Racing an, bei Interesse ruft an unter Tel. 01/7881121 bitte nur aus der Schweiz

Suche dringend Turok 1, engl. uncut, zahle bis 80,- DM, Diddy Kong Racing bis 45,- DM u. 3D-Action-Spiel bis 100,- DM. Tel. 0201/539920

VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe Lylat Wars incl. Rumble Pak für 80,- DM od. tausche gegen V-Rally. Tel. 034/38142957 ab 16 Uhr, bei Oliver melden

Ich verkaufe meinen N64 mit 12 Spielen, z. B. FIFA 98, Zelda, Mission: Impossible u.v.m. und 1 Rumble Pak für 1.100,- DM, ruft an! Tel. 07222/153350 fragt nach Rene

Verkaufe N64 mit 2 Controller, 1 Memory Card, 1 Rumble Pak und 5 Spiele: Mario Kart, WCW NWO WT., Turok 2, Zelda, 3D-Sp., ca. 700,- DM, ruft an! Tel. 09170/95419

Verkaufe/tausche ca. 25 N64-Spiele, z. B. Zelda + Orig.-Berater, F-Zero, Turok II (uk), Body Harvest, V-Rally, 4 Shooter usw. bietet alles an, evtl. Kauf. Tel. 01711/815399

Verk. mit Verp./Anl. Banjo-K., F1 WGP, Tetrisphere je 50,- DM, Extr. G, Yoshi je 40,- DM, Mischief Makers, Clayfighter, Cruis'n USA je 35,- DM. Tel. 0611/440113

Verkaufe Dark Rift 65,- DM, Extreme G 55,- DM, Turok 60,- DM, oder tausche gegen WCW vs. NWO Revenge. Tel. 02543/7115 ab 14 Uhr, fragt nach Tobi

Verkaufe Lylat Wars mit Rumble Pak 70,- DM und Clayfighter 63 1/3 40,- DM, suche MRC 35,- DM und Chopper Attack 50,- DM, Tausch auch möglich. Tel. 09122/12545

Verk. f. N64 Miss.: Impos. 70,- DM, Extreme G 70,- DM, V-Rally 80,- DM, Bio Freaks 80,- DM, San Francisco Rush 60,- DM, Lylat Wars 60,- DM mit Beschreibung, neuwertig. Tel. 02181/45954 Max

Verk. 12 neue u. unbenutzte Spiele, z. B. V-Rally 99, F-Zero X, Buck Bumble, Yoshi, Starshot, Banjo-Kazooie, Goemon u. versch. Rennsp. zw. 50,- u. 60,- DM. Tel. 0711/751561

Verk. Zelda 55,- DM, Forsaken 45,- DM, Rampage WT. 35,- DM, Star Wars SotE 30,- DM (alles originalverpackt). Tel. 09956/820 14-18 Uhr

Verkaufe Pilot Wings, Star Wars, Turok, Wave Race und Bomber Man, pro Spiel ca. 50,- bis 60,- DM. Tel. 07071/86147

Mahlzeit! Verkaufe Mario Kart 40,- DM, Diddy Kong Racing 40,- DM, Madden 64 30,- DM, wie wäre es? Tel. 05381/46959 fragt nach Christian, ab 14 Uhr

Verk. ISS 64, Mario Kart 64, Lamborghini und F1 64, Preis nach Vereinbarung. Tel. 06284/1798 fragt nach Sebastian

Verkaufe Turok 2 mit Verpackung für 70,- DM. Tel. 0221/433721 fragt nach Leo

VK Turok 2 75,- DM, F1 WGP 70,- DM, NBA Court 65,- DM, Mission Imp. 70,- DM, Forsaken 70,- DM, Banjo 65,- DM, Gamebuster 75,- DM, GB Camera + Printer + 3 Pap. incl. Vers. Tel. 02594/83220

Verkaufe V-Rally 75,- DM u. V3 Racing Wheel 60,- DM, beides 120,- DM (Top-Zustand). Tel. 033361/70905 fragt nach Thomas

Verk. Turok 2 (dt. Vers.) für 75,- DM, 1080° für 50,- DM, F-Zero für 65,- DM, Extreme G für 30,- DM, Fighters Destiny für 45,- DM. Tel. 07044/32945 Andre

Verkaufe 3 Spiele: 1. 3D-Action-Spiel für 80,- DM, 2. Banjo-Kazooie 50,- DM, Extreme G für 20,- DM, bitte schnell! Tel. 02064/50562

Verkaufe für N64 Shadows of The Empire, F1 Pole Position, World Cup 98 für je 50,- DM oder zusammen für 100,- DM. Tel. 0351/2845685

Verk. FIFA 98, Mario 64, Yoshi 64, Banjo 64, SotE, Courtside, Nagano, Diddy Kong R. für 65,- und 75,- DM, habe auch Game Gear + Zubehör zu verkaufen. Tel. 06221/315720 Alex

Verk. FIFA 98 60,- DM, Bomberman 40,- DM, Kampfspiel 50,- DM, WCW/NWO R. 70,- DM, XG1 60,- DM o. tausche gegen Southp., Rogue S., NHL 99, FIFA 99 od. Frankreich 98. Tel. 02304/962256

Achtung! Verk. für N64 3D-Ego-Shooter, F-Zero X, TGO!! (alle D) für nur 80,- DM, Top-Qualität! Nur Berlin! Tel. 030/2131849 ab 15 Uhr

Verkaufe zwei 3D-Shooter (PAL) für 110,- DM, Turok 1 dt. Vers. 70,- DM, Tausch und Handel nicht möglich. Tel. 033361/70543 ab 17 Uhr, fragt nach Steffen

Verkaufe N64-Spiele: Zelda, Body Harvest je 60,- DM, Mission: I., Fighters D. je 50,- DM, NFL QC. 98, Turok je 40,- DM und Super Mario für 30,- DM. Ulf Saiberth, Lagerstr. 20, 68753 WiesentalZelda, Star Wars R. S., 1080° je 70,- DM, Wave Race, Mario Kart, F-Zero, F1 WGP, Yoshi, SCARS, Pilotwings, Virtual Chess, Mario Party je 50,- DM. Tel. 0387/3541575

Verkaufe Blast Corps 60,- DM und FIFA 98 50,- DM oder tausche gegen FIFA 99, Turok 2 (mit heiler Packung und Anleitung). Tel. 0531/76186 bei Marcus

Verkaufe Bomberman 64 50,- DM und Holy Magic C. für 80,- DM, fast ungebraucht! Od. tausche gegen Turok 2 od. XG2, bitte nur Ostfriesland. Tel. 04931/15751

FIFA 98 für 30,- DM, NHL 98, F1 Pole, Nagano und WCW/NWO World Tour für je 40,- DM, Frankreich 98, WWF Warzone, Mission: Impossible für je 50,- DM unter Tel. 09185/205 ab 18.30 Uhr

Verk. V-Rally 99 + Lenkrad von V3 FX InterAct für 200,- DM, beides ist in gutem Zustand. Tel. 02624/950503 PS: Das Spiel ist noch sehr neu!

Verkaufe NBA in the Zone 98 und NBA Courtside, beide us und für nur 60,- DM, ruft an unter Tel. 030/7849743, fragt nach Mustafa, auch Tausch gegen PAL möglich

Schweizer aufgepaßt! Verkaufe Snowboard Kids nicht mehr! Nur noch FIFA 64 und FIFA 98 für 40,- SFr. Tel. 062/7943878 fragt nach Valentino

Verkaufe F1 World Grand Prix, Wetrix, Diddy K. R., Top Gear Rally je 60,- DM, Extreme G, Forsaken, ISS 64, NHL Breakaway, FIFA 98 je 50,- DM u.v.m. Tel. 02604/8693

Verkaufe Star Wars SotE u. Lylat Wars ohne Rumble Pak für je 45,- DM, 3D-Action-Spiel für 200,- DM, alles mit Anl. und Verp. Tel. 035242/71758

Verkaufe für N64 Zelda 65,- DM, Mission: Impossible 55,- DM, 1080° 55,- DM oder tausche gegen FIFA 99, Aerofighters Assault, Gex 64. Tel. 04351/879970

Verkaufe Bomberman, Extreme G, F1 Pole P., FIFA 64, Mischief Makers je 50,- DM, Holy Magic Century, Fighters Destiny je 80,- DM. Tel. 06805/1576 fragt nach Claude

Verkaufe für N64: neuwertiges Nagano 98 inklusive Verpackung! Preis nach Vereinbarung, Versandkosten zahle ich! Tel. 089/346564 Alex

Verk. Zelda (incl. Anl. u. Verp.) und offiziellen Nintendo-Spieleberater für zus. 95,- DM, alles wie neu! Tel. 02151/770539 Michael

Verkaufe 11 N64-Spiele für je 40,- bis 80,- DM, z. B. F1 WGP 60,- DM, Extreme G 40,- DM, MRC 40,- DM, ISS 64 40,- DM, Zelda 80,- DM, NBA Courtside 55,- DM. Tel. 0421/4671142

Verk. N64 mit 2 neuen Contr. für 179,- DM und Turok 2 (engl. PAL uncut) für 69,- DM, alles zusammen für 239,- DM, sehr günstig. Tel. 039265/721 bis 21 Uhr, Sascha

Star Wars R. S. 70,- DM, WWF Warzone 60,- DM mit Anl. u. Verp. u. Codes oder tausche gegen Body Harvest, GB Booster usw. Brigham. Tel. 0177/3737535

Verkaufe Pilot Wings, Extreme G für Nintendo 64, verkaufe Game Boy mit 5 Spielen: F1 Race, Hugo, Tetris, Lemmings und Kirby's Dreamland. Tel. 09905/1569

Spiele, Konsolen + Zubehör für N64 + GB, z. B. Turok 2 (engl.), Forsaken, F1 WGP, NBA Live 99, NBA Hangt., Wave Race u. a. Tel. 05205/10438

Verkaufe Banjo-Kazooie für 70,- DM, Turok 1 60,- DM, Zelda 80,- DM, Blast Corps, Mario K., Lylat Wars je 50,- DM, Clay Fighter 40,- DM und Pilotwings 30,- DM. Tel. 077621/560

Verkaufe Holy Magic Century für 110,- DM, kaum gespielt. Tel. 04442/910315 fragt nach Paul

Verkaufe für N64 WCW/NWO World Tour, Preis VB. Tel. 0170/3240454

Verk. N64, Turok 2, Rogue Squad., Zelda, 3D-Action-Spiel, ISS 64, Mario 64 + Kart, 4-MB-Pack, Shadows o. t. E., 2 Controller, 2x Memory, 2x Verl., + alle N-Zone 750,- DM. Tel. 06734/1572

Verkaufe neues, noch nie gespieltes Top Gear Overdrive (PAL) für 80,- DM. Tel. 04763/7733

Verkaufe nagelneues Turok 2 (PAL, engl.) für 80,- DM oder tausche gegen Top Gear Overdrive. Tel. 0261/34996 fragt nach Hoang

Verk. Turok 2 65,- DM, NBA Courtside 60,- DM, Banjo-Kazooie 65,- DM, Lamborghini 60,- DM, WCW/NWO 45,- DM, Snowboard Kids 60,- DM, alle Spiele mit Zubehör, alles zusammen 300,- DM. Tel. 06404/62163

Verkaufe NHL 99 60,- DM, Verkaufe für SNES NHL 97 30,- DM, Madden NFL 95 20,- DM. Tel. 08821/57648 Christian

N64 mit 2 Controller, R-Pak, Exd-Pak und 6 Spiele (Zelda, Turok 1 + 2, 3D-Action Spiel, Forsaken, Banjo-Kazooie für 600,- DM (NP ü. 1200) Tel. 02421/504545

Verkaufe für N64 NFL Quarterback 98 für nur 45,- DM oder tausche gegen Mission: Impossible, Turok, Nascar 99. Tel. 034204/12251 ab 18 Uhr

Verkaufe Aerofighters Assault, gut erh., m. Verp. u. Anl. 60,- DM, u. 2 N64-Controller in grau je 30,- DM. Tel. 0211/763975 fragt nach Julian

Verkaufe gut erhaltenes Lenkrad (V3-Racing Wheel) für nur 85,- bis 90,- DM, fragt nach bei Thomas unter Tel. 06202/3967

Verkaufe N64, 2 Controller, 4 MB Erweiterung, Turok 2 (engl. Vers), Zelda, Rumble Pak und andere Spiele. Tel. 04952/2135 Heiko

Verkaufe/tausche N64-Spiele: Mario 64 + Star Wars 1 + Diddy Kong Racing + Pilot Wings + Banjo-Kazooie etc.). Tel. 02051/56775 nach 7 Uhr, P. M.

Verk. Extreme G, FIFA 64 und FIFA 98 für je 40,- DM, Controller 25,- DM und Controller Pak 15,- DM, alles Top-Zustand und mit Verpackung. Tel. 05277/1209

Supergünstig! N64 (jap) + 7 Games + 2 Controller + Rumble Pak + Memory Card nur 499,- DM. Tel. 0177/2016394 Einmalig!!!

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche V-Rally mit Anleitung gegen DKR oder gegen andere Spiele, ruft an! Tel. 05931/16201 fragt nach Anne

NHL Breakaway 98 gegen Turok 2, Benjamin Becker, Jakobstr. 1, 53913 Swisttal

Verkaufe Turok 2 (dt. Vers.) 80,- DM, suche Turok 2 (engl. PAL-Vers.). Tel. 02373/680494 Christoph

Tausche NHL 99, Forsaken, Blast Corps, Mace 66, Turok 2, 3D-Action-Spiel, Zelda 64, FIFA 99, Rogue S. Tel. 07329/6186 ab 20 Uhr

Verk. o. tausche N64 + 2 Controller, Rumble Pak + Controller Pak + 5 Spiele für 550,- DM o. tausche gegen PSX. Tel. 07222/47470, Favoritestr. 19, 76437 Rastatt

Tausche MRC (Orig.-Verp. + Anl.) gegen Centre Court Tennis, Scars, Top Gear Rally, Air Boarder, 1080° S. B., Virtual Pool. Tel. 02681/7600 Hendrik

Tausche Turok 2 (dt. Vers.) gegen Bio Freaks (engl. PAL-Vers) und Zelda 64 gegen WCW/NWO Revenge, auch Mario gegen anderes. Tel. 02681/7600 Julian

Ich suche Turok 2 engl. Version, tausche es gegen Zelda 64 dt. Version, ruft an! Tel. 030/4154230 fragt nach Alex

Tausche N64 m. 3 Spielen + 1 Contr. gegen PlayStation m. Controller + 3 Spielen. Tel. 0172/3546158 nach Raik fragen, bitte erst nach 18 Uhr

Tausche Zelda, F-Zero X, Fighters Destiny gegen Star Wars Rogue Squadron. Tel. 04242/80511 Andre

Suche Turok (engl.), biete dafür deutsche Turok-Version. Tel. 02532/90342 fragt nach Timo

Tausche Wave Race, Blast Corps, Star Wars, Rogue Squadron gegen Turok 2. Tel. 08194/582, Christoph Erdt, Rathausstr. 2, 86946 Pflugdorf

Tausche od. verk. T. G. Overdrive gegen 1 akt. od. 2 ält. N64 Spiele, z. B. DKR, SB-Kids, Sote, WR. Tel. 02204/69967 fragt nach Georg, ab 14 Uhr

Tausche Holy Magic Century, Mario Kart o. Bomberman 64 gegen Zelda 64, F-Zero X o. Forsaken, Beni Kindler, Böhmerwaldweg 12, 61118 Bad Vilbel

Tausche Banjo-Kazooie, World Grand Prix I, Shadow of the Emp. gegen Top Gear Overdrive, Rogue Squadron, 1080°, Body Harvest, Iggy's. Tel. 09407/3498

Tausche ISS 64 od. M: Impossible gegen Turok 2 od. Star Wars Rogue Sq. (zahle auch dazu) od. WCW/NWO Rev. (ohne Zuzahlung) nur dt. Tel. 08232/904485

Tausche mein Banjo-Kazooie gegen Turok oder Aerofighters Assault, Matthias Weikert, Frankfurter Allee 85, 10247 Berlin. Tel. 030/4260961

Tausche NBA L. 99 geg. NBA Jam 99 o. T. G. Overdrive, tausche auch F-Zero X, Mission: Imp. oder NBA Court. gegen V-Rally o. B. Harv. Tel. 0861/164030

Tausche Blast Corps gegen Star Wars 2 (Rogue Squadron) od. Mission: Impossible. Tel. 05702/801187 fragt nach Marko

Biete: XG, Snowb. K. u. V. Chess, suche Mario Party u. Vigilante 8 (evtl. 2:1), verk. auch f. 60,- DM, ruft an! Tel. 040/277372 bin trotz AB oft da!

Tausche/verkaufe N64 + 1 Joypad + 1 Rumble Pak + Zelda 64 geg. PlayStation, 1 Dual Shock Controller, Command & Conquer 2, PS: N64... f. 299,- DM. Tel. 06441/77347 ab 13 Uhr

Tausche Turok 2 (1:1), SM 64, Blast C., XG 1, DKR, ISS 64 (alle 2:1) gegen Mario Party o. Beetle A. R., verkaufe auch. Tel. 05945/1033 Henning

Tausche 1080° gegen Extreme G2, ISS 98 gegen FIFA 99 o. Body Harvest, suche günstig WipEout u. Game Boy Color. Tel. 0471/302673 fragt nach Tarkan

Tausche Super Mario 64, Blast Corps oder Wave Race oder kaufe Fighters Destiny für 40,- DM. Tel. 038376/20303

Tausche DKR, Star Wars SotE, Banjo-K., TGR, Wave Race, Mario Kart, V3-Lenkrad, suche WCW/NWO Revenge (gegen 3 Spiele eurer Wahl). Tel. 07835/8818 Andreas

Tausche F1 Pole P. + Diddy Kong R. + Wayne Gretzky's 3D-Hockey 98 gegen 3D-Egoshooter, evtl. Lambo. Tel. 02166/37379 Mo-Do 18-19 Uhr

Tausche o. verkaufe Aerofighters Assault gegen Banjo-Kazooie o. 50,- DM. Tel. 0352/4350702 Mike

Tausche Banjo-Kazooie gegen Body Harvest. Tel. 08781/3558

Suche/tausche Turok 2, Dark R., WCW W. T. für N64, suche/tausche auch PSX-Spiele, z. B. FIFA 99, Metal Gear Solid, Street Fighter 3D und Lucky Luke. Tel. 03720/671911

Tausche 1080°, M: Impossible, BC, SotE gegen TG Overdrive, V-Rally 99 oder Mario Party, tausche BC oder SotE auch gegen 4 MB. Tel. 06132/41349 Johann

Wave Race + Knife Edge gegen Turok 1 (uk) oder Turok 2 (dt) + Wave Race + Knife Edge gegen Turok 2 (uk). Tel. 07361/88100 fragt nach Roland

Tausche Turok 2 (engl.-PAL) gegen Top Gear Overdrive. Tel. 09122/14244 fragt nach Matthias 16-18 Uhr, Fax: 09122/3692 (immer erreichbar)

Tausche mein N64 mit 2 Joypads und 6 Spiele gegen deine PlayStation mit Spielen und Joypads. Tel. 0951/303321

Tausche Lylat Wars, FIFA 64 u. Mario gegen WCW/NWO Revenge, F-Zero X, Top Gear Overdrive od. Cruis'n USA. Tel. 08856/8752 fragt nach Basti

SUPER NINTENDO

Verkaufe SNES (NTSC) + Doctor + 70 Spiele, 2 Controller (Dauerf.- und Zeitlupenfunktion) für 450,- DM, nur aus Berlin. Fax: 4362734, ywong@primus-online.de

SUCHE SUPER NINTENDO

Secret of Mana 2 dringend gesucht, außerdem Ogre Battle, Final Fantasy 3, Probotector und Bomberman 1, tausche auch gegen N64-Spiel. Tel. 02161/630013

Suche SNES-Spiele Breath of Fire I + II, ruft an unter Tel. 0721/378609

Suche für SNES Mystic Quest, Legend o. andere Rollenspiele (auch für N64). Tel. 04791/7281

VERKAUFE SUPER NINTENDO

SNES + 2 Controller + 7 Spiele + Super Game Boy für 300,- DM. Tel. 06465/20988

SNES mit 7 Spielen: Zelda, F-Zero, Illusion of Time, Pinball Fantasies, Super Mario World, Mario Kart, Wing Commander, ruft an! Tel. 07744/5131

Verk. SNES + 4 Spiele + 2 Pads + Super Game Boy (Spiele: Super Street Fighter, Super Mario World, Aero The Acrobat). Tel. 06081/2965 fragt nach Klaus

SNES mit 6 Spielen, 1 Super Game Boy, 2 Controller, 1 Super Nintendo, Gamecase für 10 Spiele 320,- DM. Tel. 040/6567367 nach Yalcin fragen

Stop! Kompl. Super-Nintendo-Sammlung zu verk. (SN + 8 Spiele + 3 Joyp. + 1 Mouse + 1 SGB + 2 Spielearchive + 4 Spieleber.) Preis VB! Auch einzeln z. v.! Verk. auch GB. Tel. 02402/85319

Verkaufe Terranigma, World League Basketb., Brutal oder tausche alle gegen 1 N64-Game! Angebot gilt länger! Tel. 05602/6977 Dennis

Super Nintendo mit 2 Controllern, Super Game Boy und 15 Spielen für 300,- DM. Tel. 02233/708596

GAME BOY

SUCHE GAME BOY

Ich suche folgende GB- und GBC-Spiele: Harvest Moon, Mystic Quest, Die Schlümpfe im Alptraumland und Bugs Bunny + Lolita, ruft an: Tel. 02931/936661

VERKAUFE GAME BOY

Verkaufe König der Löwen, Donkey Kong Land ½, Max, Wario Land, Super Mario Land 1 und Space Invaders zu je 20,- DM, Power Racer 10,- DM. Tel. 02838/2842 Michael

Verk. GB Micro M., Zelda, M. Picross, Desert Str., WWF 1 u. 2, Gargoyles Quest und gut erhalt. Game Boy mit 4 Akkus. Tel. 038828/28295 fragt nach Alex!

Verk. 5 GB-Spiele (Mystic Q., Mega Man 3, NBA Jam, Kid Dracula, Fußball) für kompl. 90,- DM! Habe auch Gamegear, TV, Spiele zu verk. Tel. 05205/10438

Verk. Game Boy Color m. Harvest Moon (GBC), WWF Warz. (GB), Netzadapter u. Light Max inkl. Batt., 3 W. alt m. Verp. für 150,- DM. Tel. 02331/334160 Dennis

CLUBS

Cheater Club sucht Mitglieder (für nur 1,66 DM mtl.), kostenlose Infos beim Cheater Club, H.-Allmers-Str. 22, 26721 Emden

Wer will in den N64 Ultra Club? Für nur 1,50 DM monatlich bekommt ihr jeden zweiten Monat ein Heft, schickt einen Brief mit 1,50 + Rückporto + Adresse an Philipp Brohl, Am Hof 6, 56858 Sosberg

SONSTIGES

Suche Viedeogames 1/99 und 2x 2/99 mit Poster! Unbeschädigt! Suche auch Maus Klick mit Link auf der Vorderseite. Tel. 0221/7392395 Julia

Verkaufe PSX incl. Umbau, 2 Controller, 20 Spiele, Maus, 2 Memory Cards, 15 Demo-CDs, Poster und Linkkabel, ruft an unter Tel. 06062/62920 fragt nach Berni

Verk. Spiele für NES, N64 (ISS 64, DKR, Mario 64 und FIFA 98) und 2 Rumble Paks und für PlayStation (Prügelsp., Gex, The Crow, Alien und BAT 2) und Chameleon-Controller für SNES-Spiele und 2 Special-Controller, suche NES-Spiele (Paperboy, Zelda 1 + 2, Snak'n Roll usw.). Tel. 0944/110992 14-20 Uhr, Angebot gilt länger, PS: Wer hat für N64 Turok 2 (uk), US-Adapter und die US-Spiele WCW Nitro 64 und WWF Attitude?

PC: Verkaufe Tomb Raider II für 50,- DM, Fatal Racing für 30,- DM, GB: Gargoyles für 20,- DM, alles mit Anleitung und Verpackung. Tel. 02373/390064 Marcus

Amiga-Freaks! Verkaufe A500 mit Mega-Zubehör ca. 800 Spiele, VB 199,- DM, N64 Banjo 60,- DM, MRC 40,- DM. Tel. 0172/8046737 od. 02203/292868 ab 17 Uhr

SUCHE SONSTIGES

Suche Nintendo-CDs, z. B. von Diddy Kong Racing, Super Mario oder Zelda. Tel. 0591/1857 fragt nach Tim, ruft zwischen 16 und 19 Uhr an

Druckfehler in Heft 4/99, suche Club Nintendo Heft 1/89 bis 2/92 in gutem Zustand! Zahle gut! Sven Schröter, Hugo-Haase-Str. 5, 06536 Rossla

Suche sehr gut erhaltene N-Zone: Ausgabe 6/97 bis 9/98, pro Heft 4,- DM, schreibt an Peter Burkert, Th.-Körner Str. 21, 04425 Taucha

VERKAUFE SONSTIGE

Verk,/tausche Crash Bandicoot Teil 3 für PlayStation, Preis 55,- DM, oder tausche gegen N64-Spiel oder Controller. Tel. 06462/913448

PlayStation mit Multinorm-Umbau für US-, Japan-Spiele 269,- DM, 1 Con. extra! Controller 15,- DM, Memo 15,- DM, RGB-Kabel 15,- DM. Tel. 089/3006159

Eine der begehrten Lara-Croft-Vollplastik-Statuen in Lebensgröße, handgefertigtes Unikat, limitierte Edition, an Meistbietenden. Tel./Fax: CH-01/4625782

Verk. N64 150,- DM, Spiele ab 30,- DM, SNES-Spiele ab 20,- DM, PSX-Sp. ab 25,- DM (orig.), suche alles an Geräten + Spielen, auch Game Boy + Kindersp. Tel./Fax: 02841/44125

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Mit der „Players Choice"-Serie bietet Nintendo nun für den kleineren Geldbeutel unter anderem den Verkaufshit F-1 World Grand Prix an. Einen Lesertip hierzu erhielten wir von Christoph Groch, der uns zum Release der günstigen 69,95-Mark-Variante sehr gelegen kam und natürlich entsprechend von uns honoriert wurde. Ob dieser Trick wohl auch beim Nachfolger funktioniert?

Werner Spachmüller

LESERTIPS
Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an die
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
oder an: wrspachmueller@computec.de

F-1 World Grand Prix (D)

Mit diesem Tip wird man immer Erster. Beginnt mit dem Grand-Prix-Modus und wählt einen Profi (mit Schaden, Flaggen und Boxenstopps, aber keine Rennsaison '97). In der Qualifikation muß man mindestens unter den ersten vier sein. Wenn nun das Rennen beginnt, sollte man bei der ersten Kurve der Strecke (am besten eine enge Kurve) auf die Bremse drücken und sich so hinstellen, daß keine anderen Autos vorbeikommen. Sobald nun die gelbe Flagge erscheint, fährt man weiter. Nun sind alle Fahrer hinter euch und fahren viel langsamer und ihr könnt sie problemlos überrunden.

Christoph Groch

V-Rally Edition 99 (D)

Cheatmenü:
Beim Startbildschirm („Press Start") L und R kurz zusammen gedrückt halten, dann C-Links und C-Rechts, anschließend L und R drücken und mit Start bestätigen. Nun müßt ihr die Z-Taste halten und mehrmals hintereinander L drücken. Im Hauptmenü können nun unter der Option Cheats die Autos freigeschaltet werden.

Christian Pohl

Extreme G 2 (D)

Paßwort:
Um alle Motorräder, Biker, Strecken und den Spiegelmodus freizuschalten, muß folgendes Paßwort eingegeben werden:
S43DZM6F45SM

Peter Jüstel

Zelda – Ocarina of Time (D)

Oberes Stockwerk der Mühle:
Wenn ihr erwachsen seid und den verlängerten Enterhaken habt, geht nach Kakariko auf das Dach, auf dem ein Mann sitzt. Von dort aus zielt ihr mit dem Enterhaken in das untere Fenster der Mühle, bis etwas Helles auftaucht. Schießt nun auf diesen Punkt und ihr gelangt in das obere Stockwerk der Mühle. Dort angekommen, findet ihr ein Huhn.

Jan Borgmann

Programmiererscherz:
Legt eine Bombe vor die Steine, die die Uhrzeit ansagen. Wenn die Bombe explodiert, muß man kurz warten, bis der Stein anfängt zu blinken (blau-rot). Dann gehen die Steine wie eine Rakete in die Luft. Dieser Trick funktioniert auch mit einer Krabbelmine oder dem Titanhammer.

Florian Grabowsky

Herzlichen Dank! Christian Anders - Benedict Baur - David Beck - Simon Bischof - Petra Bockwinkel - Jan Bücken - Richard Burkart - Alexander Dahnke - Fabio De Aguiar - Patrizio D'Elia - Markus Diatscheschen - Danny Dicks - Danny Dreißig - Thomas Eiblmeier - Markus Gulmann - Sascha Günther - Joachim Haas - Frank Haevermaet - Jessica Hebing - Adrian Heiniger - Christian Heise - Heinz Herrmann - Timo Herzberg - Maik Jänisch - Manfred Jordu - Tarek Käufer - David Kiesel - Daniel Kinder - Marco Kockannek - Marco Köhlnhofer - Christoph Kraft - Andreas Krahn - Daniel Kroh - Florian Kruse - Danny Kusch - Tom Lemcke - Michael Lins - Josef Lommer - Richard Madunic - Christian Maerz - Martin Meier - Ricardo Neudewitz - Martin Neureuter - Peter Obert - Uwe Olszewski - Dennis Pennese - Marco Petersen - Lubosz Podeszwa - Jutta Ramming – Tim Reuter - Dirk Richter - Robert Rödl - Muhammed Sahin - Daniel Schneider - Philipp Schopf - Christian Schur - Nick Sieber - Frederik Sowa - Daniel Steinmann - Andi Teustel - Oliver Theis - Johannes Venzke - Alexander Vilsmeier - Jan von Allwörden - Alexander Wackermann - Maik Wanz - Manuel Warnke - Dirk Weber - Tim Weber - Markus Weinmann - Cornelius Weinschrod - Michael Weiss - Christian Welter - Kai Witzel - Johann Wotschel

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 0911/2872-200
eMail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 9506

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-eMail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki, Jens Quentin
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Richard Schöller
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch, Oliver Preißner

Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Nero A. Kaiser, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: 0911-2872-143
Fax: 0911-2872-240
eMail: carudolph@computec.de
Website: www. computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne -144
Jens Klüver -348

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen:
Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistenz:
Ina Schubert -346

Anzeigenmarketing:
Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:
Claudia Rudolph -143

Anzeigenleitung (V.i.s.d.P.):
Thorsten Szameitat -141

VERLAG

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Oliver Schneider

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
eMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage I. Quartal 1999 81.215 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0180-5335555	24 h/Tag
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-39101300	Mo.-Do. 14°°-18°°

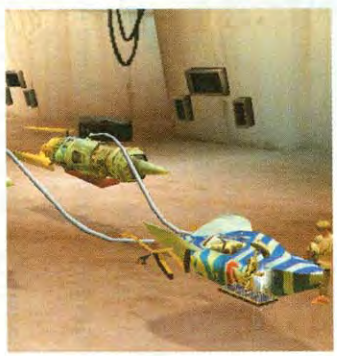
Ab 26.5.99 am Kiosk

SHADOWGATE 64

Im nächsten Monat begeben wir uns freiwillig in das beängstigende, düstere Schloß von Shadowgate 64 und versuchen, dem Update des NES-Klassikers alle Geheimnisse zu entreißen. Die ersten Eindrücke des Kemco-Titels sind verheißungsvoll – erwartet uns ein Überraschungshit?

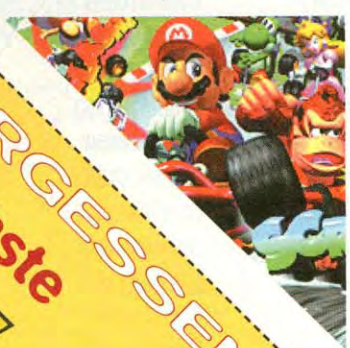
STAR WARS I: RACER

In der nächsten Ausgabe erwarten euch weitere, brandheiße Informationen zum Rennspiel aus dem Star Wars-Universum, taufrische Bilder und noch viel mehr. Kann der Racer genug Gewicht in die Waagschale werfen, um die starke Konkurrenz vom Kaliber Extreme G 2 und WipEout 64 zu überholen?



Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- Im Test: NBA Pro 99
- Im Test: Rampage Universal Tour
- Im Test: Carmageddon 64
- Angespielt: Re-Volt
- Komplettlösung: Goemon 2
- Riesen-Poster



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 26.5.99!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Nils Bogdan

Niles Bogdan (27) ist PR-Assistent bei Ubi Soft.

1. Was spielen Sie im Augenblick?

Heroes of Might and Magic III am PC, Tekken, FIFA 99, All Star Tennis und Racing Simulation 2 auf der PlayStation, Racing Simulation 2 und Zelda auf dem N64 sowie Hexcite auf dem GBC.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?

An Heroes gefällt mir das phantastische Spielprinzip, welches mich stundenlang in seinen Bann zieht. Alle anderen Spiele zeichnen sich dadurch aus, daß man sie wunderbar mal eben zwischendurch und zu zweit spielen kann.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und warum?

Wave Race 64, weil es das erste N64-Spiel ist, was ich gespielt habe. Zelda, weil es einfach gut gemacht ist und NHL Breakaway '98, weil ich Eishockey mag.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?

Die grafischen Möglichkeiten, wenn diese auch wirklich genutzt werden. Außerdem mag ich Cartridges – wenn man mit 'nem Atari aufgewachsen ist, gehört das einfach dazu.

5. Welche 64-Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?

Ich würde das Spiel „Lady Bug" gerne mal auf dem N64 spielen, in den Automaten habe ich als Kind Unsummen gesteckt und versucht, die roten Specials oder die gelben Extras zu erwischen.

6. Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?

Angefangen hat alles mit einer von diesen Konsolen mit Balkengrafik (ohne Module oder CDs), dann folgte irgendwann die Konsole von Atari. Ungefähr zur selben Zeit habe ich am Automaten Lady Bug und Donkey Kong gespielt.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?

Ich liebe auf der einen Seite Beat 'em Ups oder Sportspiele, die man zu zweit spielen kann. Am PC mag ich am liebsten RPGs oder rundenbasierte Strategiespiele.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?

Alle Sportspiele, die man gegeneinander spielen kann. Außerdem natürlich Heroes of Might & Magic, diesen Zeitkiller!!!

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?

Weiterhin viel Spaß beim Zocken! Die Zukunft bringt sicherlich wieder einiges an interessanten Überraschungen.

Sammelkarte 81

Tips & Tricks

N-ZONE

Vigilante 8

WORUM GEHT'S?

Vigilante 8 ist ein technisch blitzsauberer Titel, der seinen Schwerpunkt auf destruktive Autoschlachten legt. Im Solobetrieb macht der Titel schon viel Spaß, aber seine wahren Qualitäten zeigen sich erst mit mehreren Leuten gleichzeitig.

Cheats:

Alle Cheats sind als Paßwörter einzugeben.

Alle Levels, Charaktere und Fahrzeuge:
JTBT7CFD1LRMGW

Alle Fahrzeuge bis auf das Alien:
GANGS_UNLOCKED

Die gleichen Vehikel für Multiplayer:
MIX_MATCH_CARS

Ultrahohe Auflösung:
MAX_RESOLUTION

Verbesserte Missiles:
MISSILE_ATTACK

God-Modus:
LIVING_FOREVER

Dauerfeuerwaffen:
FIRE_NO_LIMITS

Geringere Schwerkraft:
A_MOON_GETAWAY

Zeitlupe:
GO_REALLY_SLOW

Sehr hoher Schwierigkeitsgrad:
I_AM_TOUGH_GUY

Alle Levels:
LEVEL_SHORTCUT

Alle Endsequenzen:
LONG_SLIDESHOW

Steuerung

- Lenken
- Gas
- Handbremse
- Rückspiegel
- Vorige Waffe
- Nächste Waffe
- Ziel wählen
- Spiel pausieren
- Z: Maschinengewehr
- Lenken/Beschleunigen/Bremsen
- L: Ansicht wählen
- R: Feuern

Sammelkarte 80

Tips & Tricks

N-ZONE

Beetle Adventure Racing

WORUM GEHT'S?

Beetle Adventure Racing ist ein genialer Funracer mit extrem abwechslungsreichen, ellenlangen Kursen und vielen Überraschungen. Auch der Multiplayermodus ist EA sehr gut gelungen.

Cheats

Alien-Beetle:
Schafft die Experten-Meisterschaft. Nachdem ihr den Kurs Metro Madness geschafft hat, wartet nun der superschnelle, bunte Alien-Beetle auf euch.

Polizei-Beetle:
Um diesen zu bekommen, steht erstmal viel Arbeit an. Wenn ihr die normale Meisterschaft erfolgreich beendet, öffnet sich eine neue Spielvariante – der Bonus-Modus. Wenn ihr diese schwierige Aufgabe erfolgreich bewältigt, bekommt ihr als Belohnung den schnellsten Wagen im Spiel – den Polizei-Beetle.

Gegner halten an:
Wenn ihr den Polizei-Beetle freigeschaltet habt, könnt ihr mit dem linken C-Knopf die Sirene aktivieren. Sollten sich andere Beetles in eurer Nähe befinden, fahren diese nun brav zum Seitenstreifen und halten dort an.

Handicap-Modus:
Fahrt auf dem Kurs Coventry Cove über die kleine Holzbrücke. Vor dem Kran könnt ihr einen weißen Zaun auf der linken Seite entdecken. Fahrt am Zaun entlang, bis ihr ein Loch darin entdeckt – fahrt dort hindurch und bis hin zu einer Blumenkiste. Die Kiste aktiviert den Handicap-Modus für zwei Spieler im Cheat-Menü.

Cheat-Menü:
Wählt im 1-Spieler-Modus die Meisterschaft und sucht auf dem Kurs Coventry Cove die Abkürzung mit der Scheune und den zwei Heuhaufen. Fahrt in den Heuhaufen, der der Straße am nächsten ist, um in eine Kiste zu fahren. Ihr solltet nun den Ausruf „Groovy" hören. Beendet das Rennen und geht ins Optionsmenü. Dort sehr ihr nun den neuen Optionspunkt Cheats.

Steuerung

- Lenken
- Gas
- Bremsen
- Kameras wechseln
- Hupe
- Blick zurück
- Handbremse
- Spiel pausieren
- Z: Spiel pausieren
- Nicht belegt
- L: Nicht belegt
- R: Hochschalten

Sammelkarte 83

Tips & Tricks

N-ZONE

Mario Party

WORUM GEHT'S?

Mario Party ist ein Brettspiel mit den bekannten Nintendo-Charakteren, bei dem gerade mit mehreren Leuten gleichzeitig der Spielspaß in prickelnde Höhen klettert. Satte 56 Minispielchen sorgen zudem für Abwechslung.

Cheats:

Das Brett der ewigen Sterne:
Um an dieses geheime Brett zu kommen, müßt ihr alle Spielfelder siegreich beenden. Verdient euch danach 100 Sterne und besucht die Bank.

Abspann:
Alles ist bei Mario Party käuflich – selbst der Abspann. Spielt das Brett der ewigen Sterne durch, verdient euch 100 Sterne und kauft euch dann damit im Geschäft den Abspann.

Kein Boo/Kein Koopa:
Wenn ihr euch 100 Sterne verdient und das Brett der ewigen Sterne durchgespielt habt, könnt ihr im Pilzgeschäft Boo und Koopa deaktivieren.

Leichtverdientes Geld:
Betretet das Haus der Minispiele und seht in den Topf rechts neben dem Pilztypen. Das Stadium der Minispiele füllt nun in zehn Zügen eure Bank auf.

Heißes Brett:
Um das Vulkanspielfeld freizuschalten, müßt ihr alle Standardbretter in zwanzig Zügen durchspielen. Nun könnt ihr im Pilzgeschäft für happige 980 Goldmünzen dieses Brett erwerben.

Steuerung

- Cursor bewegen/durch Karten scrollen
- Auswahl treffen/Würfel anstoßen
- Nicht belegt
- Zurück zum vorherigen Screen
- Bei Minispielen umschalten auf Regeln oder Steuerung
- Spiel pausieren
- Nicht belegt
- Z: Nicht belegt
- Nicht belegt
- L: Nicht belegt
- R: Nicht belegt

Sammelkarte 82

Tips & Tricks

N-ZONE

V-Rally Edition 99

WORUM GEHT'S?

V-Rally Edition 99 ist eine beinharte Simulation des Rallye-Sports, die vom Schwierigkeitsgrad her auf Profis abzielt. Mutige Einsteiger kommen aber auch auf ihre Kosten, denn der technische Rahmen ist sehr gut gelungen und die Streckenvielfalt beachtlich.

Ultimativer Cheat:

Mit der folgenden Tastenkombination könnt ihr bei V-Rally Edition 99 ein umfassendes Cheat-Menü freischalten. Wartet, bis die Aufforderung „Start drücken" respektive „Press Start" erscheint und gebt dann Folgendes ein:

L-Taste + R-Taste, C-links, C-rechts, L-Taste + R-Taste

Drückt nun die Start-Taste und betätigt im nächsten Screen zuerst die Z- und dann die L-Taste. Nun taucht der neue Menüpunkt Cheats auf.

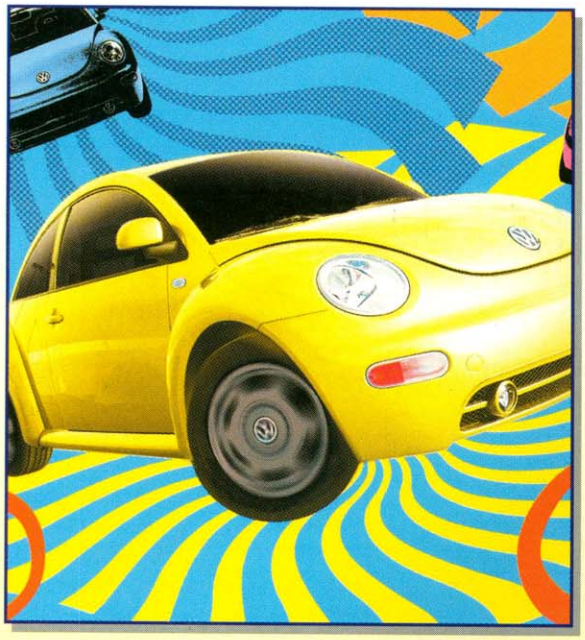
Steuerung

- Lenken
- Beschleunigen
- Kameraansicht ändern
- Bremsen
- Nicht belegt
- Spiel pausieren
- Wagen zurücksetzen
- Handbremse
- Z: Runterschalten (in Kombination mit der A-Taste: Raufschalten)
- Lenken
- L: Nicht belegt
- R: Nach hinten sehen

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 80



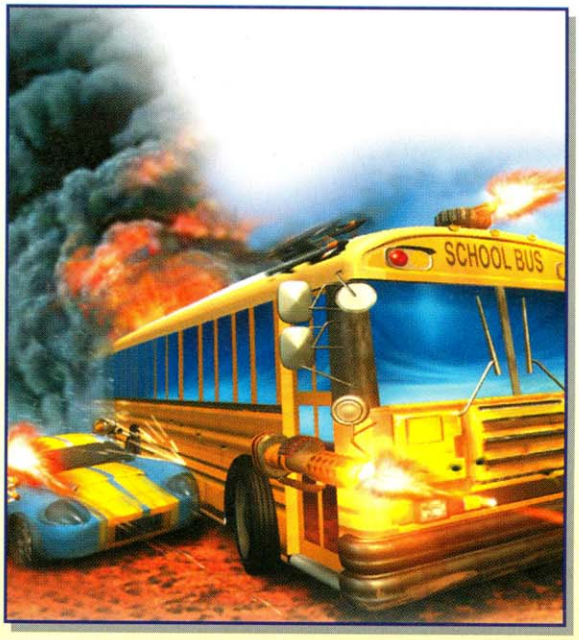
Beetle Adventure Racing

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 81



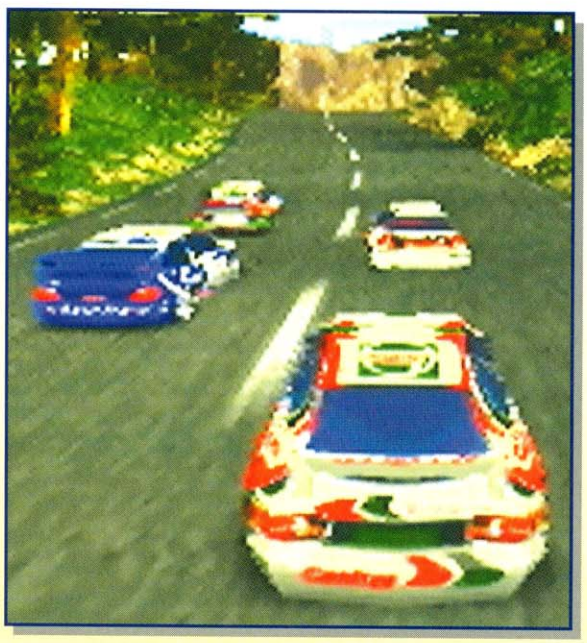
Vigilante 8

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 82



V-Rally Edition 99

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 83

Mario Party

Nr. 1